Dungeons & Dragons®
Supplément
Grand
Manuel
des
Psioniques
Bruce R. Cordell

# GRAND MANUEL DES PSIONIQUES

BRUCE R. CORDELL

CONCEPTION SUPPLÉMENTAIRE
DAVID NOONAN

ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT
RICH BAKER, MIKE DONAIS, ANDREW FINCH, ED STARK, JONATHAN TWEET

RELECTURE
MICHELE CARTER, GWENDOLYN F.M. KESTREL, CHARLES RYAN

RELECTURE SUPPLÉMENTAIRE
JENNIFER CLARKE WILKES

DIRECTION DE LA RELECTURE
KIM MOHAN

DIRECTION DE LA CRÉATION VISUELLE
ED STARK

DIRECTION DU DÉVELOPPEMENT
ANDREW FINCH

DIRECTION DU DÉPARTEMENT R&D JDR
BILL SLAVICSEK

DIRECTION ARTISTIQUE
DAWN MURIN

ILLUSTRATION DE COUVERTURE
HENRY HIGGINBOTHAM

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES
STEVEN BELLEDIN, BRIAN DESPAIN, WAYNE ENGLAND, LARS GRANT-WEST, HEATHER HUDSON, JEREMY JARVIS, CHUCK LUKACS, DAVID MARTIN, MONTE MOORE, JIM PAVELEC, WAYNE REYNOLDS, ARNIE SWEKEL, SAM WOOD

CONCEPTION GRAPHIQUE
DAWN MURIN

SPÉCIALISTE DE PRODUCTION GRAPHIQUE
ERIN DORRIES

TECHNIQUE DE L'IMAGE
ROBERT JORDAN

DIRECTION DE PRODUCTION
JOSH FISCHER, RANDALL CREWS

Testeurs : Alan Anderchuk, Paul Barclay, Jason Bazylak, Ted Bolstad [testeur principal], Vern Brooks [par l'esprit], Wayne Dawson, Voin Despotovic, Prince lcock [testeur principal], Skaff Elias, Darryl Farr, Michael Friedrich, Dale Friesen [testeur principal], Karen Friesen, John Gillespie, Linda Gillespie, Curt Gould, Kirk Hockin, Bryan Kelley, Paul May, Steven Mombourquette, Jennie Nicholson, Phillip Nicholson, Sulenna Nicholson, Wes nicholson [testeur principal], Eric Paquette, Mike Piazza, Ashwyn Rajagopalan, Jeff Richardson, Tagg Richardson, Mark Templeton [testeur principal], Rob Watkins, Kristian Williamson, Worth Wollpert.
Remerciements particuliers à : Andy Collins, Michael Donais, Prince Elcock, Rob Heinsoo, David Noonan, Jonathan Tweet, James Wyatt.

Sources : *Manuel des Psioniques* de Bruce R. Cordell ; la série d'articles *Mind's Eye* du site web www.wizards.com/dnd de Mark A. Jindra, Scott Brocius et Luis Oyaola ; l'article « Mind Lords of Talaron » de Stephen Kenson dans DRAGON® Magazine numéro 281 ; l'article « Expand Your Mind » de Bruce R. Cordell dans DRAGON® Magazine numéro 287 ; le *Guide du Maître*, le *Manuel des Joueurs* et le *Manuel des Monstres* de Monte Cook, Jonathan Tweet et Skip Williams ; les nouveaux *Royaumes Oubliés* de Ed Greenwood, Skip Williams, Sean K Reynolds et Rob Heinsoo ; *Le manuel complet des psioniques* de Steve Winter ; *The Planewalker's Handbook* et le *Guide to the Astral Plane* de Monte Cook ; The Illithiad et l'article « Mindstalkers » dans DRAGON® Magazine numéro 245 de Bruce R. Cordell ; *Psionic Artifacts of Athas* de Kevin Melka et Bruce Nesmith ; *The Will & the Way* de Rich Baker ; *City by the Silt Sea* de Shane Hensley ; *Monstrous Compendium Annual Vol.* 1 [2e édition], *Manuel des Monstres* [2e édition] et le *Fiend Folio* [1ère édition].

Fondé sur les règles de DUNGEONS & DRAGONS®, conçues par Gary Gigax et Dave Arneson, ainsi que sur la troisième édition de DUNGEONS & DRAGONS, conçue par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.

Ce produit utilise du matériel révisé de l'édition 3.5.

Ce jeu produit par WIZARDS OF THE COAST, ne contient aucun Contenu Ludique Libre [Open Game Content]. Aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite sous quelque forme que ce soit sans permission écrite. Pour en savoir plus sur la Licence Ludique Libre [Open Game License] et la Licence du Système d20 [d20 System License], veuillez visiter le site www.wizards.com/d20 [en anglais].

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
QUESTIONS? 1-800-324-6496

SPELL BOOKS
DF966660000

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hosfveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+322 467 3360

PREMIÈRE IMPRESSION EN FRANCE : FÉVRIER 2005

VERSION FRANÇAISE
TRADUCTION : GUILHEM ARBARET, BENOIT ATTINOST, OLIVIER FANTON, DOMINIQUE LACROUTS POUR KANEDA
CORRECTIONS, UNIFICATION : OLIVIER « OVERCLOCKED » FANTON, JÉRÔME « PROVIDENTIEL » VESSIERE POUR KANEDA
MAQUETTE : THORFIN « HIGH LEVEL » BOULY
TITRE ORIGINAL : *Expanded Psionic Handbook*

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER, d20, d20 MODERN, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, *Player's Handbook, Dungeon Master's Guide, Monster Manual, Unearthed Arcana* et leurs logos respectifs sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc., filiale de Hasbro, Inc. Le logo est une marque de Wizards of the Coast, Inc. Les personnages décrits dans cet ouvrage, leur nom et leurs particularités sont des marques de Wizards of the Coast, Inc. Distribué sur le marché du jeu et de la presse aux États-Unis et au Canada par les distributeurs régionaux. Distribué sur le marché du livre aux États-Unis par Holtzbrinck Publishing. Distribué sur le marché du livre au Canada par Fenn Ltd. Édité en France par Spellbooks. Distribué en France par Asmodée Éditions. Distribué dans le reste du monde par Wizards of the Coast, Inc. et les distributeurs régionaux. Le contenu de cet ouvrage est protégé par les lois de copyright en vigueur aux États-Unis d'Amérique. Toute reproduction complète ou partielle est expressément interdite, sauf sur permission écrite de Wizards of the Coast, Inc. Ce livre est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, des lieux ou des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite. Copyright ©2005 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés. Imprimé en France par FABRÈGUE IMPRIMEUR.

Visitez notre site : www.asmodee.com

# Table des matières


**Introduction** ..... 4
Qu'est-ce qu'un psionique ? ..... 4
Le Grand Manuel des Psioniques ..... 4

**Chapitre un : les races** ..... 5
Le choix de la race ..... 5
Particularités des races ..... 5
Demi-géants ..... 6
Dromites ..... 7
Duergars ..... 9
Élians ..... 10
Githyankis ..... 11
Githzerais ..... 12
Ménades ..... 12
Thri-kreens ..... 13
Xèphes ..... 15
Âge, taille et poids ..... 16

**Chapitre deux : les classes** ..... 17
Les classes psioniques ..... 17
La réserve de points psi ..... 17
Caractéristiques et manifestation ..... 18
Équipement de départ ..... 18
Âme acérée ..... 19
Guerrier psychique ..... 22
Prodige ..... 24
Psion ..... 26
Cristaux psi ..... 30
Personnages psioniques épiques ..... 32
Dons épiques ..... 33

**Chapitre trois : les compétences et les dons** ..... 35
Compétences des psioniques ..... 35
Description des compétences ..... 35
Art psi ..... 36
Autohypnose ..... 36
Concentration ..... 37
Connaissances (psionique) ..... 38
Utilisation d'objets psioniques ..... 38
Dons des psioniques ..... 39
Dons psioniques ..... 39
Dons de création d'objets psioniques ..... 40
Dons métapsioniques ..... 40
Description des dons ..... 41

**Chapitre quatre : les psioniques** ..... 53
Manifester une faculté ..... 53
Choisir une faculté ..... 54
Concentration ..... 54
Niveau de manifestation ..... 54
Échec d'une faculté ..... 55
Résultat d'une faculté ..... 55
Effets spéciaux des facultés ..... 55
Combiner des effets psioniques et magiques ..... 55
Description des facultés ..... 56
Nom ..... 56
Discipline (et branche) ..... 56
[Registre] ..... 58
Niveau ..... 58
Signes apparents ..... 58
Temps de manifestation ..... 59
Portée ..... 59
Cibler une faculté ..... 59
Durée ..... 61
Jet de sauvegarde ..... 61
Résistance psionique ..... 62
Points psi ..... 63
Facultés et points psi ..... 63
Ajout de facultés ..... 64
Utiliser les points psi en réserve ..... 64
Pouvoirs spéciaux ..... 65
Option : les psioniques sont différents ..... 65
Campagnes psioniques ..... 66
Ajouter des psioniques dans le jeu ..... 66

**Chapitre cinq : les facultés** ..... 69
Facultés de guerrier psychique ..... 69
Facultés de psion/prodige ..... 71
Facultés de psion par discipline ..... 73
Facultés de discipline du créateur ..... 73
Facultés de discipline de l'égoïste ..... 73
Facultés de discipline du nomade ..... 74
Facultés de discipline du prophète ..... 74
Facultés de discipline du savant ..... 74
Facultés de discipline du télépathe ..... 74
Facultés ..... 75

**Chapitre six : les classes de prestige** ..... 141
Cérébromancien ..... 141
Génie belliciste ..... 142
Métamédium ..... 144
Poing de Zuoken ..... 145
Psion évanescent ..... 147
Pyrokinésiste ..... 149
Translocateur ..... 151
Tueur d'illithids ..... 153
Veneur d'âmes ..... 154

**Chapitre sept : les objets psioniques** ..... 157
Utilisation des objets ..... 158
Jets de sauvegarde contre les facultés des objets psioniques ..... 159
Dégâts causés aux objets psioniques ..... 160
Réparer les objets psioniques ..... 160
Objets psioniques intelligents ..... 160
Objets psioniques maudits ..... 160
Charges et usages multiples ..... 160
Objets magiques pour personnages psioniques ..... 160
Description des objets psioniques ..... 160
Noms des objets psioniques ..... 162
Détermination aléatoire des objets psioniques ..... 162
Armes ..... 162
Armures et boucliers ..... 165
Couronnes psioniques ..... 167
Cristaux condensateurs ..... 169
Dorjés ..... 169
Objets universels ..... 170
Pierres psioniques ..... 176
Tatouages psioniques ..... 177
Objets maudits ..... 178
Artefacts psioniques ..... 179
Création d'objets psioniques ..... 181
Matériaux spéciaux ..... 182

**Chapitre huit : les monstres** ..... 183
Le sous-type psionique ..... 183
Aboleth, psionique ..... 185
Acarné ..... 185
Appelant des ténèbres ..... 187
Bleu ..... 188
Cérébrilith ..... 189
Chapardeur temporel ..... 190
Couatl, psionique ..... 191
Création astrale ..... 191
Créature phrénique ..... 195
Cristal psi ..... 197
Crysmal ..... 197
Demi-géant ..... 198
Dévoreur d'intellect ..... 199
Dévoreur de pensées ..... 200
Dromite ..... 201
Duergar, psionique ..... 202
Élian ..... 203
Flagelleur mental, psionique ..... 204
Folugub ..... 204
Githyanki, psionique ..... 205
Githzerai, psionique ..... 206
Glouton gris ..... 206
Marionnettiste ..... 207
Marionnettiste, meurtrisseur ..... 208
Ménade ..... 209
Néothélide ..... 210
Phtisique ..... 211
Ravageur de pensées ..... 212
Taupe psi ..... 213
Thri-kreen ..... 213
Tueur de psions ..... 214
Udoracine ..... 215
Xèphe ..... 216
Yuan-ti, psionique ..... 217

**Annexes : sorts et divinités** ..... 219
Sorts ..... 219
Sorts de barde ..... 219
Sorts d'ensorceleur/magicien ..... 219
Sorts de prêtre ..... 219
Domaines de prêtre ..... 219
Description des sorts ..... 219
Divinités ..... 221
Zuoken ..... 221
Ilsensine ..... 222

**Index** ..... 223


**Liste des tables numérotées**


Table 1–1 : ajustements raciaux ..... 6
Table 1–2 : détermination aléatoire de l'âge de départ ..... 16
Table 1–3 : effets du vieillissement ..... 16
Table 1–4 : détermination aléatoire de la taille et du poids ..... 16
Table 2–1 : caractéristique primordiale et points psi supplémentaires ..... 18
Table 2–2 : richesse de départ ..... 19
Table 2–3 : l'âme acérée ..... 19
Table 2–4 : le guerrier psychique ..... 23
Table 2–5 : le prodige ..... 24
Table 2–6 : le psion ..... 27
Table 3–1 : points de compétence par niveau ..... 35
Table 3–2 : synergie entre les compétences ..... 35
Table 3–3 : compétences ..... 37
Table 3–4 : dons ..... 42
Table 4–1 : objets affectés par une attaque psionique ..... 62
Table 4–2 : points psi par niveau de faculté ..... 63
Table 6–1 : le cérébromancien ..... 142
Table 6–2 : le génie belliciste ..... 143
Table 6–3 : le métamédium ..... 144
Table 6–4 : le poing de Zuoken ..... 145
Table 6–5 : le psion évanescent ..... 147
Table 6–6 : le pyrokinésiste ..... 149
Table 6–7 : le translocateur ..... 151
Table 6–8 : le tueur d'illithids ..... 154
Table 6–9 : le veneur d'âmes ..... 155
Table 7–1 : équivalences magiques/psioniques ..... 160
Table 7–2 : détermination aléatoire des objets psioniques ..... 161
Table 7–3 : propriétés spéciales des armes de corps à corps ..... 162
Table 7–4 : propriétés spéciales des armes à distance ..... 162
Table 7–5 : propriétés spéciales des armures ..... 165
Table 7–6 : propriétés spéciales des boucliers ..... 165
Table 7–7 : couronnes psioniques ..... 168
Table 7–8 : cristaux condensateurs ..... 169
Table 7–9 : dorjés ..... 169
Table 7–10 : objets universels mineurs ..... 171
Table 7–11 : objets universels intermédiaires ..... 171
Table 7–12 : objets universels puissants ..... 171
Table 7–13 : types de pierres psioniques ..... 177
Table 7–14 : facultés stockées dans les pierres psioniques ..... 177
Table 7–15 : niveau des pierres psioniques ..... 177
Table 7–16 : tatouages psioniques ..... 178

# Introduction

La magie est une part importante de l'aspect fantastique des mondes de DUNGEONS & DRAGONS. Pourtant, en lisant attentivement le *Manuel des Joueurs*, le *Guide du Maître* et le *Manuel des Monstres*, on distingue les traces d'une autre source de pouvoir, l'esquisse d'un monde captivant attendant d'être découvert, celui des psioniques — le pouvoir de l'esprit sur la matière.

Bienvenue parmi les merveilles de l'esprit.

## QU'EST-CE QU'UN PSIONIQUE ?

En un mot, les psioniques sont des magiciens de l'esprit, capables d'exploiter pleinement leur potentiel mental. Le talent inné dont disposent les psioniques leur permet d'accomplir des tâches improbables par la seule force de leur volonté, là où d'autres seraient réduits à utiliser des capacités plus prosaïques, comme la force brute, l'agilité, l'intelligence ou la simple obstination.

L'esprit d'un psionique est une dimension métaphorique au sein de laquelle tout est possible. Il est probable que toutes les créatures intelligentes sont dotées du potentiel nécessaire pour canaliser l'énergie de l'esprit, mais seules certaines parviennent à exploiter ce potentiel et deviennent des psioniques. Elles apprennent alors les voies mentales conduisant à d'étonnantes structures de pensée et d'énergie et se préparent à les emprunter. Telle un éclat de lumière projeté par une étoile, une faculté psionique se manifeste grâce à l'énergie de la conscience du psionique.

### UN SURVOL DE L'ART PSIONIQUE

Au cas où vous découvririez les psioniques de D&D pour la première fois, voici un bref aperçu de leur fonctionnement.

Un psionique connaît un certain nombre de facultés, des pouvoirs qui présentent beaucoup de caractéristiques communes avec les sorts. L'activation d'une faculté est appelée sa manifestation (comme l'activation d'un sort est appelé l'incantation). Chaque psionique possède également une réserve quotidienne de points psi qu'il dépense lorsqu'il manifeste ses facultés. En effet, contrairement à un lanceur de sorts, un psionique peut manifester une faculté connue autant de fois qu'il le désire dans la même journée, du moins tant qu'il dispose des points psi nécessaires. De plus, il est souvent possible de dépenser plus de points psi qu'en exige une faculté afin d'augmenter l'ampleur de ses effets.

Certaines créatures psioniques, quant à elles, possèdent des pouvoirs psioniques fonctionnant comme des facultés, mais qu'elles peuvent manifester librement, sans avoir à dépenser de points psi (un peu à la manière dont des monstres classiques ont des pouvoirs magiques qui s'apparentent à des sorts).

Un autre concept important est celui de la focalisation psionique, un état mental que les psioniques obtiennent par la concentration. Certains dons ou pouvoirs spéciaux ne fonctionnent que lorsque le personnage est psioniquement focalisé, tandis que d'autres exigent qu'il sacrifie sa focalisation psionique pour générer l'énergie nécessaire.

## LE GRAND MANUEL DES PSIONIQUES

Ce livre contient tous les éléments nécessaires pour créer et jouer des personnages psioniques, y compris les objets et les adversaires qui leurs sont propres. Il renferme les chapitres suivants.

**Les races (Chapitre 1).** Ce chapitre présente cinq nouvelles races de PJ dotées de pouvoirs psioniques : les demi-géants, les dromites, les élians, les ménades et les xèphes, ainsi que des versions psioniques des nains du *Manuel des Joueurs* (les duergars) et de trois créatures du *Manuel des Monstres* (les githyankis, des githzerais et les thri-kreens).

**Les classes (Chapitre 2).** Ce chapitre présente quatre classes de base psioniques : l'âme acérée, le guerrier psychique, le prodige et le psion.

**Les compétences et les dons (Chapitre 3).** Les psioniques ont développé quelques compétences propres, comme l'Art psi, l'Autohypnose, les Connaissances (psioniques) et l'Utilisation d'objets psioniques, et des dons qui exploitent leurs capacités pour accomplir des exploits. Ce chapitre contient également quelques dons destinés à aider les non-psioniques à lutter contre les forces de l'esprit.

**Les psioniques (Chapitre 4).** Ce chapitre donne les règles générales gérant l'acquisition et l'emploi des facultés psioniques.

**Les facultés (Chapitre 5).** Les quelque trois cents facultés disponibles pour les psions, les prodiges et les guerriers psychiques sont cataloguées ici, dans l'ordre alphabétique.

**Les classes de prestige (Chapitre 6).** Un psionique peut obtenir des pouvoirs étonnants en choisissant l'une des classes de prestige de ce chapitre, parmi lesquels le métamédium, le tueur d'illithid, le psion évanescent ou encore le pyrokinésiste.

**Les objets psioniques (Chapitre 7).** Les objets présentés dans ce chapitre peuvent intéresser tous les aventuriers, même s'ils ne sont pas psioniques. Les armes et armures psioniques, les *cristaux condensateurs*, des dorjés, les pierres, couronnes ou tatouages psioniques, les objets universels et les artefacts sont présentés de la même façon que les objets magiques du *Guide du Maître*. Ce chapitre renferme également les règles de création des objets psioniques.

**Les monstres (Chapitre 8).** Vous découvrirez au sein de ce chapitre les monstres doués de facultés psioniques à placer face aux aventuriers, qu'eux-mêmes disposent de pouvoirs psioniques ou non. Les plus populaires (comme les githyankis et les githzerais) sont présents, mais vous en trouverez aussi plusieurs parfaitement inédits, dont l'archétype « créature phrénique » qui permet de transformer n'importe quel monstre de D&D une créature psionique.

### POURQUOI UNE RÉVISION ?

Le nouveau système de psioniques est sorti en 2001 en anglais (et en 2002 en français). Pendant les trois années qui ont suivi, les auteurs ont observé les réactions des joueurs, ont constaté la publication de suppléments d20 SYSTEM™ tentant d'emmener les psioniques dans de nouvelles directions, pour finir par une révision des règles de base du jeu de DUNGEONS & DRAGONS. Les règles des psioniques avaient donc besoin à leur tour d'une révision, ne serait-ce que pour les mettre à niveau avec les nouvelles règles de base.

Et cette révision s'est avérée une occasion inespérée ! Trois années de retours, de prises de notes, d'observations et de nouvelles idées ont ainsi pu prendre forme dans une version étendue, révisée et mise à jour du *Manuel des Psioniques*. L'ajout de races, de nouvelles classes de base et de prestige, de nouveaux dons, de nouvelles facultés et ainsi de suite a pris autant d'importance que la révision des éléments existants du premier manuel. Par exemple, s'il restait des doutes quant au manque de puissance des psions par rapport aux magiciens et aux ensorceleurs, ils devraient maintenant être définitivement dissipés. Les MD envisageant d'autoriser les psioniques à leurs joueurs n'ont aucune crainte à avoir quant à l'équilibre de leur campagne. Qu'ils se lancent et ils sont certains de s'amuser !

*Illus. de C. Lukacs*

Les races psioniques proposées ici sont aussi variées que les races classiques détaillées dans le *Manuel des Joueurs*. Les élians, qui sont à la fois très proches et très éloignés des humains, se cachent au cœur de cités humanoïdes et ne doivent leur survie au-delà du temps normalement imparti à leur enveloppe corporelle qu'à leur maîtrise mentale. Les githyankis et les githzerais errent à travers le monde, voyageant d'un plan à l'autre en provenance de leur domaine extraplanaire. On trouve des camps de demi-géants dans toutes sortes d'environnements trop rudes pour ceux qui ne naissent pas avec une capacité d'adaptation psionique. Les ménades s'immiscent dans la civilisation, en particulier lorsque sévit la guerre, terrain d'expression privilégié de leur éternelle angoisse. À l'inverse, les xèphes sont rarement acceptés en territoire civilisé et doivent survivre au ban de la société, en tirant le meilleur de leur ruse et de leurs machinations psychiques. Plus éloignés encore de la civilisation dite normale, on trouve les dromites et les thri-kreens, deux races présentant des caractéristiques et un aspect d'insecte. On peut trouver ces races de nature psionique, impliquées dans la vie et la politique de nombreuses contrées, au beau milieu des humains, des demi-elfes, des demi-orques, des elfes, des gnomes, des halfelins et des nains.

## LE CHOIX DE LA RACE

Lors de la création d'un personnage, après avoir déterminé ses valeurs de caractéristique, mais avant de les noter sur sa feuille, il faut choisir sa race. On peut également choisir sa classe dans le même temps, car chaque race est plus ou moins adaptée aux différentes classes. Une fois ceci fait, on attribue les valeurs tirées aux diverses caractéristiques, auxquelles on applique les ajustements raciaux (cf. Table 1–1 : ajustements raciaux), avant de passer à la suite de la création.

## PARTICULARITÉS DES RACES

La race de votre personnage détermine certaines de ses aptitudes.

### AJUSTEMENTS RACIAUX

La Table 1–1 (page suivante) résume les informations utiles à la création d'un personnage de chacune des nouvelles races présentées dans ce chapitre.

Si la race de votre personnage s'accompagne d'un ajustement de niveau, il convient de l'ajouter à ses niveaux de classe (et ses dés de vie raciaux, dans le cas d'un personnage thri-kreen) pour déterminer son niveau global équivalent (NGE). Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique *Les monstres en tant que races*, page 171 du *Guide du Maître*.

Appliquez les ajustements de caractéristique indiqués sur la Table 1–1 aux valeurs de caractéristique de votre personnage. Ces valeurs peuvent dépasser 18 ou descendre en dessous de 3, à l'exception de l'Intelligence, qui ne peut jamais être inférieure à 3 pour un personnage joueur. Ainsi, un githzerai qui obtient une valeur d'Intelligence ajustée de 1 ou 2 se retrouve en réalité avec une valeur de 3.

Un personnage multiclassé ne subit jamais de malus aux points d'expérience à cause de sa classe de prédilection (voir *PX et personnages multiclassés*, page 60 du *Manuel des Joueurs*). Certaines des classes de prédilection de la Table 1–1 sont des classes psioniques présentées dans le Chapitre 2 du présent ouvrage.

**Table 1–1 : ajustements raciaux**

| Race | Type | Ajust. niveau | Ajust. caractéristique | Classe de prédilection | Langues d'office |
|---|---|---|---|---|---|
| Demi-géant | Géant | +1 | +2 For, +2 Con, –2 Dex | Guerrier psychique | Commun |
| Dromite | Humanoïde monstrueux | +1 | +2 Cha, –2 For, –2 Sag | Prodige | Commun |
| Duergar | Humanoïde | +1 | +2 Con, –4 Cha | Guerrier | Commun, commun des Profondeurs, nain |
| Élian | Aberration | +0 | –2 Cha | Psion | Commun |
| Githyanki | Humanoïde | +2 | +2 Dex, +2 Con, –2 Sag | Guerrier | Commun, gith |
| Githzerai | Humanoïde | +2 | +6 Dex, +2 Sag, –2 Int | Moine | Commun, gith |
| Ménade | Humanoïde | +0 | — | Prodige | Commun, ménade |
| Thri-kreen | Humanoïde monstrueux | +2* | +2 For, +4 Dex, +2 Sag, –2 Int, –4 Cha | Rôdeur | Commun, thri-kreen |
| Xèphe | Humanoïde | +0 | +2 Dex, –2 For | Âme acérée | Commun, xèphe |

* Les thri-kreens sont dotés de 2 DV raciaux, pour un NGE de 5 au niveau 1.

Tous les personnages maîtrisent le commun et de nombreuses races ont également leur propre langue raciale. Les aventuriers particulièrement intelligents (ceux qui disposent d'un bonus d'Intelligence au niveau 1) parlent une langue supplémentaire par point de bonus. Choisissez la (ou les) langue supplémentaire de votre personnage, le cas échéant, parmi la liste proposée dans le détail de ses traits raciaux.

**Degré d'alphabétisation.** Tous les personnages, à l'exception des barbares, savent lire et écrire les langues qu'ils parlent.

## POUVOIRS PSIONIQUES

De nombreuses races de ce chapitre disposent de pouvoirs psioniques, dont le fonctionnement se rapproche des pouvoirs magiques. Pour plus de détails sur l'utilisation des pouvoirs psioniques, veuillez vous reporter à la page 65.

# DEMI-GÉANTS

Les demi-géants sont le résultat de croisements entre humains et géants, et sont élevés dans un désert par de cruels rois-sorciers qui s'en servent de soldats et de travailleurs de force. Tous les demi-géants qui ont survécu à la petite enfance ne peuvent rien espérer de plus qu'une existence de souffrance, comme c'est le cas pour toutes les personnes réduites à l'esclavage. Certains demi-géants se rendent compte que le croisement forcé qui les a engendrés a également donné naissance à l'étincelle d'énergie psionique qui les habite. Avec l'aide de ce pouvoir secret, nombreux sont ceux qui se dérobent à leur triste condition et partent à la recherche d'un nouveau foyer au cœur du désert, où ils se retrouvent enfin libres de rencontrer leur véritable destin.

**Personnalité.** Les demi-géants, pour la plupart, ont gardé une sensibilité humaine. Ils ont l'esprit curieux, cherchent à coopérer et communiquer, et font preuve d'une certaine bonté dans leurs rapports (même s'il existe bien entendu des exceptions). Ils ne tardent pas à s'adapter aux lois morales et aux us et coutumes des régions dans lesquelles ils finissent par s'établir.

**Description.** Les demi-géants mesurent généralement entre 2,10 et presque 2,40 mètres, pour un poids variant entre 125 et 200 kg, les hommes demeurant sensiblement plus grands et lourds que les femmes. La plupart présentent une chevelure noire soigneusement tressée et une peau très cuivrée. Les demi-géants raffolent de vêtements clinquants quand ils peuvent se les offrir et s'habillent de manière fantaisiste et quelque peu intimidante.

**Relations avec les autres races.** La plupart des humanoïdes sont déconcertés par les demi-géants, en raison de leur taille extraordinaire. De fait, nombreux sont ceux que l'on prend pour de jeunes géants des collines, certes étonnamment bien mis. Mais dépassées ces premières frayeurs, les humanoïdes reconnaissent généralement la nature fort sociable et bonne des demi-géants.

**Alignement.** La plupart des demi-géants sont d'alignement bon, mais on trouve tous les alignements possibles au sein de cette race.

**Territoires.** Les demi-géants ont récemment élu domicile dans les régions les plus reculées des déserts torrides du sud. Ils parlent peu de leur terre d'origine, si ce n'est pour dire qu'ils vivent désormais dans une région qui ressemble beaucoup à celle où ils peinaient autrefois.

**Religion.** Les demi-géants éprouvent presque tous un réel mépris pour la religion, et il leur arrive de médire copieusement sur les dieux. Non qu'ils ne croient pas en l'existence des divinités, mais ils n'ont aucune foi dans l'abnégation, ou même le désintéressement des divinités vis-à-vis de leurs fidèles. Chaque demi-géant est généralement assez courtois et délicat pour garder sa vision des choses pour lui-même quand il est en compagnie d'un bon comparse particulièrement pieux. Mais les demi-géants qui entrent dans les ordres sont excessivement rares.

**Langues.** Les demi-géants parlent le commun. Ceux qui sont plus intelligents que la moyenne apprennent souvent le géant.

**Noms.** Les demi-géants ont chacun un nom d'enfance et un nom plus individuel, généralement donné par leurs amis ou par la communauté dans laquelle ils ont grandi. La plupart des noms reflètent un aspect spécifique du désert dans lequel réside le demi-géant, même si on remarque également quelques noms de sites particulièrement étranges (réminiscences probables de leurs anciennes patries).

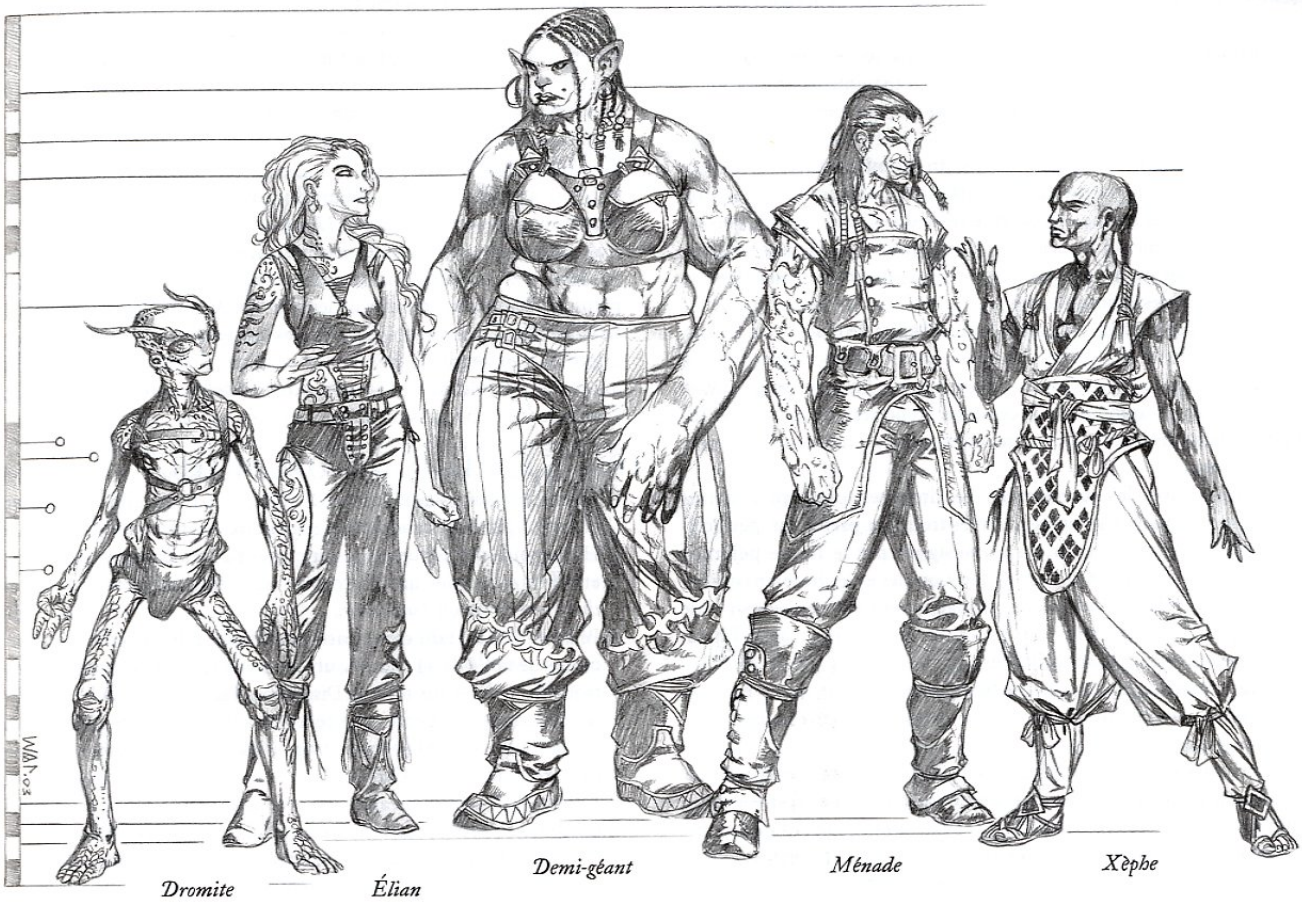
*Noms d'adoption masculins* : Roidessables, Marchedune, Soléchine, Puissec, Cavalfoudre, Fouldésert, Piedsalin, Raam.

*Noms d'adoption féminins* : Oasis, Rosedessables, Brise, Fleurdor, Doucelonde, Chantepluie, Nibenay.

**Aventuriers.** Les demi-géants ont déjà beaucoup voyagé pour trouver leur patrie d'adoption. Pour certains, le besoin de bouger dicte le mode de vie et les concepts de quête de gloire, de fortune ou de la grande aventure parlent à tous les géants, même si la plupart sont bien contents de pouvoir rester dans leur communauté pour écouter les légendes de contrées lointaines de la bouche de ceux qui les ont foulées.

## TRAITS RACIAUX DES DEMI-GÉANTS

- +2 en Force, +2 en Constitution, –2 en Dextérité. Les demi-géants sont solides et puissants, mais guère lestes.
- Géant. Les demi-géants ne sont pas sujets aux sorts et effets magiques qui n'affectent que les humanoïdes, comme *charme-personne* ou *domination*.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les demi-géants n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Vitesse de déplacement au sol de base de 9 mètres.
- *Puissante carrure.* La stature des demi-géants leur permet d'être considérés sur bien des points comme des créatures d'une catégorie de taille de plus. Quand un demi-géant effectue un test opposé pour lequel un modificateur de taille serait applicable (comme un test de lutte, une tentative de bousculade ou de croc-en-jambe), il est considéré comme étant d'une catégorie de taille de plus que la réalité, si cela l'avantage. Il est également considéré comme étant d'une catégorie de taille de plus lorsqu'il s'agit de déterminer si une attaque spéciale dépendant de la taille de la cible (comme étreinte ou engloutissement) peut l'affecter. Il est aussi capable de manier des armes conçues pour des créatures d'une catégorie de taille de plus




Illus. de W. Reynolds

que la sienne, sans le moindre malus. En revanche, son espace occupé et son allonge restent ceux d'une créature de sa taille. Les avantages de ce trait racial sont cumulables avec les effets des pouvoirs, facultés et dons qui altèrent la catégorie de taille du sujet.

- *Tolérance au feu.* Les demi-géants bénéficient d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et pouvoirs magiques de feu. Ils sont habitués à endurer des températures très élevées.
- *Vision nocturne.* Les demi-géants voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- *Psionique de naissance.* Les demi-géants reçoivent 2 points psi supplémentaires au niveau 1. Cet avantage ne leur confère pas la capacité de manifester quelque faculté psionique que ce soit s'ils ne l'ont pas reçue par le biais d'une autre source, telle que des niveaux dans une classe psionique.
- *Pouvoirs psioniques. Choc* 1 fois par jour. Le niveau de manifestation est égal à la moitié des DV du personnage (minimum de 1). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.
- *Langues.* D'office : commun. Supplémentaires : draconien, géant, gnoll, igné.
- *Classe de prédilection.* Guerrier psychique.
- *Ajustement de niveau.* +1.

## DROMITES

De loin, on confond facilement les dromites avec des halfelins, en raison de leur silhouette menue. Mais un examen plus approfondi montrera que les dromites sont dotés d'une peau chitineuse et résistante, d'yeux compartimentés comme ceux des insectes et de deux petites antennes émergeant du front. Appelés « hommes-blattes » par les ignorants, les dromites ont pourtant bien plus de points communs avec les hommes qu'avec les insectes. L'une des différences les plus importantes entre les dromites et les autres races réside dans leur physiologie androgyne. En dehors de leur Reine suprême (femelle) et du Consort élu (mâle), tous les dromites sont parfaitement asexués.

**Personnalité.** Les dromites n'ont pas tous le même tempérament, mais se répartissent généralement entre quatre types de personnalité, qui se retrouvent dans les castes qu'ils finissent par rejoindre. Ceux qui font partie de la caste du Feu sont souvent soupe au lait, mais également enclins à la rigolade et au pardon. Ceux de la caste de la Glace ont un grand esprit d'analyse et mettent du temps pour prendre la moindre décision, mais elle s'avère souvent être bonne. Les dromites de la caste de la Voix sont des artistes totaux, qui maîtrisent toutes les formes d'expression et excellent particulièrement dans le chant. Ceux de la caste de l'Étincelle se déplacent à grande vitesse, sans prendre le temps de se reposer dans la poursuite de leur activité en cours. Chaque caste est associée au type d'énergie destructive correspondant à son credo, soit respectivement le feu, le froid, le son et l'électricité.

Les quatre castes principales ont une grande importance pour les dromites, mais ne constituent pas la seule organisation sociale de l'espèce. Bien qu'il s'agisse d'une société asexuée, les dromites tissent des liens affectifs très forts avec leurs congénères, en particulier au sein de groupes se formant d'eux-mêmes, appelés unions pérennes. Ce type de relation n'est pas sans rappeler le mariage pratiqué chez d'autres races, mais a la particularité d'être composé de plus de deux individus. Lorsque les membres les plus vieux de ces unions pérennes viennent à mourir, de nouveaux sont intégrés au groupe, si bien qu'une union pérenne perdure bien au-delà de la longévité de

ses membres originels. Une même union pérenne peut tout à fait être constituée de membres de castes différentes.

**Description.** Les dromites mesurent environ 90 cm. Leur apparence reste humanoïde, malgré leur minceur extrême. Leur peau chitineuse leur procure une certaine protection contre les blessures. Les dromites n'ont aucune pilosité corporelle. À la place de la chevelure des humanoïdes plus conventionnels, un dromite est recouvert d'un agencement complexe de chitine, parfaitement intégré avec la peau, qui s'étend sur la nuque, le cou et le reste du corps. Les dromites ne sont pas entièrement recouverts de chitine, mais ces plaques apparaissent clairement sur les épaules, le torse, le dessus des mains et d'autres zones vulnérables, comme la tête.

Les yeux des dromites sont saisissants. Il s'agit de globes étincelants, presque lumineux, divisés en centaines de minuscules compartiments. Deux petites antennes pointent sur leur front et bougent pour refléter les actions et les humeurs de la créature. Ils portent de lourdes bottes et des vêtements légers, se contentant parfois d'un harnais pour porter leur équipement.

**Relations avec les autres races.** Les dromites acceptent les autres races, en revanche, les autres races les trouvent parfois un peu trop exotiques (ce qui les amène à les désigner par le terme péjoratif d' « hommes-blattes »). Ce sont les demi-orques et les humains qui les appellent le plus souvent ainsi, probablement influencés par leur propre peur ou leurs préjugés à l'encontre des insectes, malgré l'apparence bien humanoïde des dromites.

**Alignement.** Les dromites ne tendent vers aucun alignement en particulier, pas même le neutre. On trouve chez eux le meilleur, comme le pire.

**Territoires.** Les cités-ruches des dromites peuvent se trouver en toute contrée, mais restent généralement secrètes et ne présentent que quelques ouvertures vers la surface ou vers d'autres sites souterrains. Comme les dromites sont naturellement psioniques et adeptes des arts psioniques (en particulier la psychokinésie), certaines cités-ruches se passent même d'issues vers l'extérieur ou vers les environs souterrains, ces créatures recourant à des portails psioniques permanents et à leurs facultés psioniques pour entrer et sortir de leurs demeures particulièrement sûres.

En dépit de la situation de leurs cités cachées, les dromites n'ont aucun désir particulier de demeurer sous terre et semblent même amenés à passer un certain temps à la surface. C'est ainsi que l'on trouve des dromites évoluant au sein de communautés humanoïdes, que ce soit de manière temporaire ou permanente, du moins parmi les sociétés qui accueillent diverses races.

Chaque cité-ruche dromite est composée d'au moins une Reine suprême aux attributs féminins et d'un Consort élu aux caractéristiques masculines. La reine et le consort sont tous deux élus annuellement parmi une sélection des résidents les plus importants de la cité-ruche. À l'issue d'une cérémonie qui réunit toute la communauté, ils assument leurs responsabilités de dirigeants et endossent leurs caractéristiques sexuelles. L'un de leurs devoirs principaux consiste à fournir leur quota annuel d'œufs de dromites, qui couveront bien gardés au sein de chambres spéciales situées au cœur de la cité-ruche. De ces œufs éclosent des nouveau-nés dromites, globalement comparables à la plupart des nourrissons humanoïdes, si l'on ignore les antennes.

**Religion.** Les dromites vouent une grande admiration pour leur Reine suprême et leur Consort élu, les élevant presque au rang de divinités. Dans la mesure où la Reine suprême et le Consort élu sont presque totalement accaparés par la perpétuation de l'espèce, il leur reste peu de temps pour faire des déclarations publiques, comme le font la plupart des dirigeants. En revanche, quand ils ont quelque chose à dire sur un sujet, ils sont écoutés de tous.

**Langue.** Les dromites parlent le commun. Certains d'entre eux apprennent le terreux, ce qui leur permet de mieux communiquer avec les créatures du monde souterrain.

**Noms.** Les dromites, une fois nés, sont sélectionnés individuellement dans les chambres-couveuses par des adultes d'une même union pérenne. Le dromite adopté est nommé par ses nouveaux « parents » en respectant la tradition de l'union pérenne. Les dromites ont ainsi un prénom propre et un nom de famille légué par l'union pérenne.

*Prénoms* : Démisse, Élimu, Féla, Gèbre, Idi, Idrissa, Kato, Matunda, Obi, Séfu, Vita, Xolu.

*Noms d'union pérenne* : Adanech, Dédanech, Fanech, Gyalech, Marimech, Massawech, Nikech, Ulech.

**Aventuriers.** Les dromites que la curiosité pousse à explorer la vie au-delà de la cité-ruche n'ont aucun mal à obtenir la permission de partir à l'aventure et en quête de leur destin. À moins que la cité-ruche ne cherche activement à étendre ses limites, une population très importante engendre facilement un manque d'espace. C'est pourquoi on envoie parfois même les moins demandeurs explorer le monde, dans le cadre d'une mission qu'ils n'ont pas choisie.

## TRAITS RACIAUX DES DROMITES

- +2 en Charisme, –2 en Force, –2 en Sagesse. Les dromites sont des battants opiniâtres, mais leur jugement n'est pas toujours affûté.
- Humanoïde monstrueux. Les dromites ne sont pas sujets aux sorts et effets magiques qui n'affectent que les humanoïdes, comme *charme-personne* ou *domination*.
- Petite taille. En tant que créatures de taille P, les dromites ont un bonus de taille de +1 à la CA, un bonus de taille de +1 aux jets d'attaque et un de +4 aux tests de Discrétion. Par contre, ils doivent utiliser des armes plus petites que celles conçues pour les humains, et la charge qu'ils peuvent soulever est plus modeste (75 % du poids porté par les créatures de taille M).
- Vitesse de déplacement au sol de base de 6 mètres.
- *Chitine.* La peau des dromites est très dure, presque autant que de l'exosquelette, ce qui leur confère un bonus d'armure naturelle de +3 à la CA, ainsi qu'une résistance de 5 points à l'une des énergies destructives suivantes : électricité, feu, froid ou son. Le joueur choisit de quel type de résistance aux énergies destructives bénéficie son personnage au moment de sa création, le choix dictant également à quelle caste appartient le dromite. Cette résistance naturelle est cumulable avec toutes les autres formes de résistance aux énergies destructives dont pourra bénéficier plus tard le personnage.
- *Psionique de naissance.* Les dromites reçoivent 1 point psi supplémentaire au niveau 1. Cet avantage ne leur confère pas la capacité de manifester quelque faculté psionique ce soit s'ils ne l'ont pas reçue par le biais d'une autre source, telle que des niveaux dans une classe psionique.
- *Pouvoirs psioniques. Rayon d'énergie* 1 fois par jour. Un dromite inflige toujours des dégâts correspondant au type d'énergie destructive contre laquelle sa peau chitineuse est résistante. Ainsi, un dromite bénéficiant d'une résistance au froid (5) inflige des dégâts de froid avec son *rayon d'énergie*. Le niveau de manifestation est égal à la moitié des DV du personnage (minimum de 1).
- *Odorat.* Les antennes des dromites leur confèrent le pouvoir d'odorat. L'odorat permet au dromite de repérer ses adversaires à 9 mètres de distance. S'ils sont dans le sens du vent, la portée passe à 18 mètres ; s'ils sont contre le vent, elle tombe à 4,50 mètres. Toutes ces distances sont doublées en cas d'odeur forte (fumée ou matière en décomposition), et triplées si l'odeur est particulièrement entêtante (musc de putois ou puanteur de troglodyte).

  Quand un dromite repère une odeur, il ne sait pas l'endroit exact d'où elle provient ; il sait juste qu'elle se trouve quelque part à portée. Une action de mouvement est nécessaire pour déterminer la direction de l'odeur. Enfin, si la source de l'odeur se trouve à moins de 1,50 mètre, le dromite peut la localiser avec précision.
- *Combat en aveugle.* Les antennes des dromites leur confèrent également l'équivalent du don Combat en aveugle.
- *Yeux à facettes.* Cette particularité anatomique confère un bonus racial de +2 aux tests de Détection des dromites.

- *Langues.* D'office : commun. Supplémentaires : gnome, gobelin, nain, terreux.
- *Classe de prédilection.* Prodige.
- *Ajustement de niveau.* +1.

# DUERGARS

Les duergars, ou nains gris, constituent un peuple sinistre menant une vie de labeur incessant au sein de gigantesques cités-fonderies souterraines. Les royaumes duergars n'ont rien à envier, du point de vue de la puissance, de la cruauté et de la richesse, aux grandes cités des drows. Les communautés duergars n'existent que pour façonner la fortune du peuple, à la sueur de la besogne incessante. Les duergars demeurent les plus habiles artisans et commerçants des Profondeurs et leurs convois parcourent d'impressionnantes distances à des milliers de pieds sous terre.

Les duergars sont des travailleurs infatigables, aussi maussades que méfiants des étrangers. Leur voisinage est vaguement plus supportable que celui des drows, mais ils se montrent toujours prêts à mettre la main sur de nouveaux esclaves pour renouveler leur main d'œuvre. Ils ne gaspillent pas leurs esclaves pour agrémenter quelque spectacle macabre, comme le font d'autres races malfaisantes, mais se contentent de les tuer à la tâche.

**Personnalité.** Les nains gris présentent peu de qualités en dehors du courage et de la détermination. Ils sont avares, colériques, moroses, violents et ingrats. Les duergars sont rancuniers à vie et ne cessent de comptabiliser les affronts, aussi bien réels qu'imaginaires, qu'ils peuvent recevoir. Ils croient à la loi du plus fort et ne montrent aucune pitié à l'égard de ceux qui s'avèrent trop faibles pour défendre leurs biens ou leur personne.

On peut tout de même leur reconnaître un certain souci de non-ingérence dans les affaires d'autrui (tant que les autres n'ont rien de désirable) et une faculté à travailler d'arrache-pied pour exceller dans leur domaine de prédilection. Nul obstacle n'est assez imposant pour intimider un nain gris qui s'est fixé un objectif. Les duergars ne sont peut-être loyaux envers personne d'autre qu'eux-mêmes, mais ils ne laissent jamais un travail en plan.

**Description.** Les nains gris mesurent entre 1,20 et 1,35 mètre, mais se montrent plus minces et secs que les autres nains. Leur peau est d'un gris morne et leurs yeux apparaissent aussi froids que noirs. Les hommes n'ont pas de cheveux, mais ils portent souvent avec fierté une barbe noueuse, noire ou couleur fer. Les femmes sont également chauves, bien que certaines présentent un duvet noir charbon sur le crâne.

**Relations avec les autres races.** Les duergars sont invariablement détestés par toutes les autres sociétés et éprouvent même des difficultés à s'entendre les uns avec les autres. Ils sont rustres et haineux, et n'ont que faire des autres races, si ce n'est quand ils peuvent en tirer quelque avantage. De toutes les races que l'on rencontre couramment sous la surface de la terre, ce sont les svirfnebelins (gnomes des profondeurs) que les duergars supportent le mieux, car il s'agit également de fabuleux artisans qui savent reconnaître la valeur du dur labeur.

Les duergars ne peuvent souffrir les drows (elfes noirs), ne percevant que condescendance et moquerie derrière les manières courtoises des elfes. Ils abhorrent toutes les autres races naines de manière aussi absolue, ainsi que les flagelleurs mentaux, car selon leurs légendes, l'espèce naine abandonna les nains gris à l'esclavage et la misère imposés par le joug des flagelleurs mentaux, il y a de cela plusieurs milliers d'années.

**Alignement.** Les nains gris sont généralement d'alignement mauvais, n'ayant que peu de respect pour la vie et le bien d'autrui. Ils sont dévorés par la jalousie à l'égard de ceux dont la condition est meilleure que la leur et ne montrent pas la moindre pitié pour ceux qui n'ont pas cette chance. Un part importante d'entre eux n'aspire qu'à la tranquillité et l'isolement et tend donc vers une sorte de neutralité aigrie. Rares sont les duergars d'alignement bon.

**Religion.** La divinité tutélaire des duergars est Laduguer, dieu morose du labeur. Ils accordent cependant peu de temps ou d'énergie aux pratiques religieuses, estimant que la meilleure façon de vénérer leur sinistre divinité reste l'exercice de la besogne.

**Langues.** Les nains gris parlent le nain et le commun des Profondeurs.

**Noms.** Les noms de clans duergars sont souvent basés sur la profession dominante de leurs membres. Ces noms peuvent d'ailleurs changer avec le temps, si un clan entreprend de nouvelles occupations ou remporte les honneurs de la guerre.

*Noms masculins* : Bruthwol, Horgar, Ivar, Murgol, Thangardt.

*Noms féminins* : Brilmara, Dorthis, Olga, Ulara, Weltha.

*Noms de clan* : Chefmartel, Couronnéor, Maindefeu, Nerdefer, Ombracier, Taillehouille.

**Aventuriers.** Rares sont les nains gris qui ont du temps à perdre en stupidités, ce qui résume bien leur perception de la vie d'aventurier. Mais il arrive que des individus peu attirés par une existence de labeur perpétuel grandissent au sein de la société duergar. Ces rares spécimens ont généralement la bonne idée de voler de leurs propres ailes avant que leurs camarades ne décident qu'ils ne remplissent pas leur part du travail. D'autres aventuriers nains gris sont des exilés ou fugitifs ayant fui leur cité à la suite d'une querelle vicieuse entre clans rivaux, comme il s'en présente souvent.

## TRAITS RACIAUX DES DUERGARS

- +2 en Constitution, –4 en Charisme. Les duergars sont robustes, mais sinistres et mesquins.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les duergars n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 6 mètres. En revanche, ils peuvent se déplacer à cette vitesse même lorsqu'ils portent une armure intermédiaire ou lourde, ou une charge intermédiaire ou lourde (contrairement aux autres créatures, dont la vitesse est réduite dans cette situation).
- Vision dans le noir sur 36 mètres.
- Immunité contre la paralysie, les effets de fantasme et le poison.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre tous les sorts et pouvoirs magiques.
- *Stabilité.* Les duergars sont exceptionnellement stables. Ils bénéficient d'un bonus de +4 sur les tests de caractéristique joués pour résister à une bousculade ou un croc-en-jambe, à condition d'être debout sur le sol (et pas en train de grimper, de voler ou sur une monture).
- *Connaissance de la pierre.* Cette faculté leur confère un bonus racial de +2 à tous les tests de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle, ce qui leur permet entre autres de repérer les murs coulissants, les pièges à base de pierre, les constructions récentes (même si celles-ci ont été conçues pour se mêler à l'ancien), les planchers et plafonds dangereux, etc. Elle fonctionne également si la surface travaillée n'est pas en pierre, pour peu qu'elle en ait l'aspect. Un duergar approchant à 3 mètres ou moins de l'endroit travaillé a droit à un test de Fouille automatique, et il peut utiliser cette compétence comme un roublard pour détecter les pièges intégrés à la roche. Il sait également à tout instant à quelle profondeur il se trouve sous terre, de même qu'un humain distingue sans réfléchir le haut du bas. Les duergars présentent comme un sixième sens pour tout ce qui concerne le travail de la pierre, faculté innée qu'ils ont tout loisir de pratiquer et d'aiguiser dans leur demeure souterraine.
- *Pouvoirs psioniques. Extension* et *invisibilité* (comme le sort) 1 fois par jour. Ces pouvoirs n'affectent que le duergar qui les lance (et ce qu'il porte). Le niveau de manifestation est égal à la moitié des DV du personnage (minimum de 3).
- *Psionique de naissance.* Les duergars reçoivent 3 points psi supplémentaires au niveau 1. Cet avantage ne leur confère pas la capacité

de manifester quelque faculté psionique que ce soit s'ils ne l'ont pas reçue par le biais d'une autre source, telle que des niveaux dans une classe psionique.

- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les orques (y compris les demi-orques) et les gobelinoïdes (gobelins, hobgobelins et gobelours).
- Bonus d'esquive de +4 contre les créatures appartenant au type géant (comme les ogres, les trolls et les géants des collines).
- *Sensibilité à la lumière (Ext).* Les duergars sont éblouis en plein jour ou dans la zone d'effet du sort *lumière du jour.*
- Bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de +1 aux tests de Détection et de Perception auditive. Bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat et d'Estimation liés à la pierre ou aux métaux.
- *Langues.* D'office : commun, commun des profondeurs, nain. Supplémentaires : draconien, géant, gobelin, orque et terreux.
- *Classe de prédilection.* Guerrier.
- *Ajustement de niveau.* +1.

# ÉLIANS

Les élians ne naissent pas ; ils sont créés. Des humains vivants sont sélectionnés parmi un groupe de candidats avant d'être triés par un conseil spécial d'élians. Ceux qui sont finalement choisis subissent alors un rite psionique au cœur de l'une des nombreuses enclaves éliannes, à l'issue duquel ils abandonnent leur nature humaine au profit d'une nouvelle existence, animée par l'énergie psionique. Les élians ne se reproduisent pas par voie biologique, mais uniquement par voie psionique, par l'entremise de ce mystérieux rituel psionique connu d'eux seuls. En outre, leurs « enfants » sont généralement des humains déjà adultes. Aucun membre d'une autre race n'a jamais été accepté comme élian, et il est probable que le rituel ne fonctionne tout simplement pas sur d'autres créatures que des humains.

Quand un homme désire être transformé en élian, il doit en faire la demande auprès des élians existants pour obtenir le privilège d'être soumis au rite. Les élians alimentent eux-mêmes le mystère et ne révèlent pas publiquement l'emplacement de leurs enclaves ou sites de création. Ils acceptent les candidats méritants et éconduisent ceux qu'ils n'estiment pas adaptés à la vie d'élian. Les élians nouvellement créés conservent leur mémoire globale et la personnalité de leur existence humaine, mais ils perdent le bénéfice de tous leurs niveaux de classe, degrés de maîtrise de compétence et autres caractéristiques propres à l'humain dont ils sont issus. Un élian qui vient d'être créé est un personnage de niveau 1, libre de se réinventer au sein de sa nouvelle race.

**Personnalité.** Les élians ont pratiquement la même capacité d'adaptation et la même ambition que les humains à partir desquels ils sont créés. En raison de leur longévité extrême, les autres créatures vivantes ont tendance à les voir d'un mauvais œil, c'est pourquoi les élians gardent une certaine discrétion, en particulier sur ce qui touche à leurs origines. Pour le reste, leurs personnalités peuvent s'avérer très diverses.

**Description.** Les élians mesurent 1,80 mètre pour 90 kg, les hommes étant généralement plus grands et lourds que les femmes. Comme les membres du conseil qui sélectionne les prétendants ont leurs propres préférences, on remarque une certaine similitude physionomique entre les élians d'une même « génération ». Les membres du conseil actuel semblent préférer les candidats à la peau claire, aux cheveux roux et à l'aspect juvénile. Globalement, les élians sont d'apparences aussi variées que les humains. Les élians s'habillent selon la mode de leur région actuelle, ne serait-ce que pour mieux se faire passer pour des humains. Ils n'hésitent pas à adopter les coiffures et les vêtements les plus fantaisistes, et à se parer de tatouages et d'aiguilles et autres bijoux percés dans la chair.

Les élians jouissent d'une espérance de vie littéralement illimitée. Tant qu'ils ne sont pas détruits, leur maîtrise mentale leur permet d'animer et de reconstruire leur corps pendant un millier d'années, voire davantage.

Les élians ne dorment pas comme le font les membres d'autres races. Au lieu de cela, ils entrent dans une profonde transe méditative durant 4 heures quotidiennes. Un élian qui médite ainsi bénéficie des effets d'un repos équivalent à 8 heures de sommeil pour un humain. Quand il est en transe, l'élian se concentre pour imprégner son corps d'énergie psionique, ce qui soigne ses blessures de la journée et restaure la vigueur et l'élasticité de ses tissus.

**Relations avec les autres races.** Les élians se mêlent avec les membres d'autres races, en particulier les humains. Il est probable que leurs relations en seraient bouleversées si jamais leur véritable nature était notoirement connue, c'est pourquoi la discrétion reste un des principes essentiels sur lesquels repose leur existence.

**Alignement.** Les élians ne tendent vers aucun alignement en particulier, même pas le neutre. On trouve chez eux le meilleur, mais aussi le pire.

**Territoires.** Si une région accueille des humains, elle abrite également des élians.

**Religion.** Les élians sont moins pieux que les autres races, car ils estiment que toute grâce ou prolongement de la vie dont ils pourraient bénéficier ne peut dépendre que de leurs propres efforts et de la maîtrise durable de leur propre talent psionique.

**Langues.** Les élians parlent le commun. Ils étudient généralement d'autres langues, y compris les plus mystérieuses, et adorent agrémenter leur discours de mots empruntés à d'autres langages, qu'il s'agisse de jurons orques, de termes culinaires halfelins, d'expressions musicales elfes, de tournures militaires naines ou d'autre chose.

**Noms.** Les noms des élians sont très variables, n'étant souvent que le nom qu'ils possédaient avant d'adopter leur nouvelle existence. C'est surtout vrai pour les élians qui cherchent à reprendre le fil de leur vie au point où ils l'avaient laissé. D'autres perçoivent plutôt cette seconde existence comme une chance de prendre un nouveau départ et choisissent de nouveaux noms.

Les titres, qu'ils n'emploient pourtant qu'entre eux, revêtent une grande importance pour les élians. Les élians fraîchement transformés portent le titre de Nouveau-créés. Ceux qui sont élians depuis au moins plusieurs décennies reçoivent le titre de Parachevés, et ceux qui ont un siècle d'existence reçoivent le titre d'Éternels. Enfin, les membres du conseil qui sélectionne les nouveaux élians sont appelés Grands émondeurs.

**Aventuriers.** Les aventuriers élians se rapprochent des humains, aussi bien dans l'audace que dans l'ambition. Étant donné que de nombreux effets néfastes pour les humains sont inefficaces contre les élians, ces derniers paraissent parfois d'une bravoure incroyable aux yeux de ceux qui ne connaissent pas leur véritable nature.

## TRAITS RACIAUX DES ÉLIANS

- –2 en Charisme. Les élians, malgré leurs efforts pour se fondre dans la population humaine, n'arrivent pas à se débarrasser de leur côté étrange.
- Aberration. Les élians ne sont pas sujets aux sorts et effets magiques qui n'affectent que les humanoïdes, comme *charme-personne* ou *domination.*
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les élians n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Vitesse de déplacement au sol de base de 9 mètres.
- Les élians, à l'inverse de la plupart des aberrations, ne bénéficient pas de la vision dans le noir.
- *Psionique de naissance.* Les élians reçoivent 2 points psi supplémentaires au niveau 1. Cet avantage ne leur confère pas la capacité de manifester quelque faculté psionique que ce soit s'ils ne l'ont pas reçue par le biais d'une autre source, telle que des niveaux dans une classe psionique.

- *Résistance (Sur).* Les élians peuvent se servir de l'énergie psionique pour améliorer leur résistance à diverses formes d'attaque. Au prix d'une action immédiate, l'élian peut dépenser 1 point psi pour recevoir un bonus racial de +4 aux jets de sauvegarde jusqu'au début de son prochain tour de jeu (le concept d'action immédiate est défini à la page 59).
- *Résilience (Sur).* Quand un élian subit des dégâts, il peut dépenser des points psi pour en modérer la sévérité. Au prix d'une action immédiate, il peut réduire les dégâts reçus de 2 points par point psi dépensé (le concept d'action immédiate est défini à la page 59.
- *Satiété (Sur).* Les élians peuvent se sustenter sans apport d'eau ou de nourriture. Il leur suffit de dépenser 1 point psi pour se passer de manger et de boire pendant 24 heures.
- *Langues.* D'office : commun. Supplémentaires : au choix (à l'exception des langues secrètes, comme celle des druides). La vie antérieure d'un élan lui donne accès à un large éventail d'idiomes.
- *Classe de prédilection.* Psion.
- *Ajustement de niveau.* +0.

# GITHYANKIS

Les githyankis sont une race d'humanoïdes belliqueux résidant sur le plan Astral. Depuis leurs forteresses astrales, ils lancent d'innombrables offensives sur de malheureuses terres du plan Matériel desquelles ils reviennent avec moult richesses et esclaves qui les serviront dans leurs palais extraplanaires. Universellement connus comme voyageurs et pillards planaires, les githyankis sillonnent l'étendue du multivers en quête de puissance et de fortune.

**Personnalité.** La plupart des githyankis ne sont que des malandrins cruels et avides qui ne se réjouissent que dans la bataille et la conquête. Ils sont extrêmement arrogants, n'éprouvant qu'un mépris absolu à l'égard des humanoïdes originaires du plan Matériel. Même le githyanki le plus ouvert d'esprit n'aura pas le moindre doute sur sa capacité à gérer toutes les situations qui pourraient se présenter, quel que soit le plan perdu sur lequel il se trouve. Nombreux sont ceux qui se montrent blessants et grossiers à l'égard de ceux qu'ils considèrent comme des êtres inférieurs.

S'ils sont souvent perçus comme caustiques et condescendants, les githyankis n'en sont pas moins ambitieux, intelligents et opiniâtres dans l'adversité, qualités qui les rendent particulièrement bien adaptés aux vicissitudes de la vie d'aventurier. Ils ne se constituent pas des alliés d'une loyauté à toute épreuve et ont peu d'amis, mais ils restent des adversaires redoutables et infatigables qui ne connaissent pas la notion de reddition ou de fuite.

**Description.** Les githyankis sont de grands humanoïdes décharnés dépassant en moyenne 1,80 mètre pour un poids de 85 kg. Leur peau est jaune et rêche et leurs cheveux brun-roux sont souvent tirés en arrière pour former deux chignons. Leur nez est presque inexistant, se limitant à deux narines, et leurs yeux présentent une lueur sinistre, tandis que leurs oreilles sont pointues et effilées. Les githyankis apprécient particulièrement les armes et les vêtements les plus ornementés.

**Relations avec les autres.** Dans le meilleur des cas, la plupart des githyankis ne considèrent les habitants du plan Matériel comme rien de plus que des paysans ignares. Dans le pire, ils les voient comme des esclaves en puissance, mûrs pour la capture. Quelques githyankis s'élèvent au-dessus de cette vanité et apprennent à apprécier la valeur des compétences et du savoir de ceux qu'ils croisent au cours de leurs voyages, mais ils restent peu courants, pour employer une litote.

Quelle que soit leur opinion du plan Matériel, les githyankis sont animés d'une haine inextinguible à l'égard de leurs ennemis de toujours : les flagelleurs mentaux, qui les réduisirent autrefois en esclavage, et les githzerais, qui trahirent les enseignements de Gith, la dirigeante suprême (selon la perception des githyankis). Il n'est pas un githyanki qui passera à côté d'une occasion de se venger contre l'un de ces adversaires. S'ils se retrouvent face aux deux en même temps, ils auront tendance à s'allier aux githzerais dans un premier temps pour se débarrasser conjointement des flagelleurs mentaux, avant de se retourner contre leurs cousins aliénés une fois que les illithids seront exterminés.

**Alignement.** La plupart des githyankis sont aussi ambitieux que cruels, égocentriques et violents. Ils tendent vers le Mal, en particulier les alignements neutre mauvais et chaotique mauvais. Ceux qui ont choisi de tourner le dos à leur société d'origine sont généralement neutres ou chaotiques neutres. Les githyankis loyaux ou bons restent extrêmement rares.

**Territoires.** Les githyankis sont originaires du plan Astral. Ils résident dans d'immenses citadelles ou annexes commerciales construites sur des fragments de matière astrale à la dérive, comme autant d'îlots rocheux sur une mer argentée. Les githyankis recourent à *changement de plan psionique* ou d'autres facultés de traversée dimensionnelle pour pouvoir se rendre sur le plan Matériel (on part du principe que tout personnage-joueur githyanki a déjà utilisé ce procédé au début de sa carrière).

**Religion.** Les githyankis n'ont que faire des dieux, mais ils doivent tous rendre hommage à la terrible reine-liche qui domine leur race. La reine-liche n'est pas une divinité et ne peut octroyer de sorts à ses fidèles, mais elle est jalouse et n'hésite pas à détruire le moindre githyanki qui ose vénérer ouvertement un dieu. Quelques prêtres existent néanmoins, au service de divinités qui récompensent l'ambition et le pouvoir, mais ils sont obligés de cacher leur pratique religieuse quand ils évoluent parmi les leurs.

**Langues.** Les githyankis parlent le gith, qu'ils partagent avec les githzerais. Ils pratiquent également le commun.

**Noms.** Les githyankis sont avant tout liés à leur clan, c'est pourquoi ils donnent généralement le nom de leur clan en premier quand ils se présentent à des étrangers. Chaque githyanki possède également un nom individuel, auquel il attache cependant une importance moindre.

*Noms de clan* : Druustya, Fiden-sither, Githom-vaas, Tother-ka, Saamasal, Zuriith-movya.

*Noms masculins* : Baarya, Duuth, Fiden, Flomm, Kastya, Klavya, Saath, Zith, Zomm.

*Noms féminins* : Amith, Efromm, Ifrith, Iliss, Olavya, Ummon, Usamm, Ysviden.

**Aventuriers.** Les githyankis respectent le pouvoir et la voie du pouvoir passe pour beaucoup d'entre eux par l'accumulation de magie, de facultés psioniques, de richesse et de savoir. De nombreux githyankis font cavalier seul pour ratisser les plans en quête de la puissance dont ils auront besoin pour acquérir rang et prestige au sein des leurs. Plus rarement, il arrive qu'un githyanki soit désabusé par la cruauté et le manque de cœur de sa race, jusqu'à décider de la quitter et de trouver sa voie ailleurs. On peut ainsi rencontrer, dans un coin reculé du plan Matériel, un expatrié githyanki qui n'est rien d'autre qu'un voyageur aux allures étranges, jugé sur ses propres prouesses ou crimes et non sur les déprédations commises par son espèce malfaisante.

## TRAITS RACIAUX DES GITHYANKIS

- +2 en Dextérité, +2 en Constitution, –2 en Sagesse. Les githyankis sont certes agiles et robustes, mais ils se montrent souvent impatients et présomptueux.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les githyankis n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Vitesse de déplacement au sol de base de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- *Psionique de naissance.* Les githyankis reçoivent 3 points psi supplémentaires au niveau 1. Cet avantage ne leur confère pas la capacité de manifester quelque faculté psionique que ce soit s'ils ne l'ont pas reçue par le biais d'une autre source, telle que des niveaux dans une classe psionique.
- *Pouvoirs psioniques.* Un githyanki qui gagne des niveaux reçoit des pouvoirs psioniques, comme le montre la table ci-dessous (ces

pouvoirs se cumulent d'un niveau à l'autre). Le niveau de manifestation est égal à la moitié des DV du personnage (minimum de 1). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

| Niveau | Pouvoirs psioniques |
|---|---|
| 1 | *Hébétement psionique* et *main lointaine* 3 fois par jour |
| 3 | *Membrane de dissimulation* 3 fois par jour |
| 6 | *Porte dimensionnelle psionique* 3 fois par jour |
| 9 | *Poussée télékinésique* 3 fois par jour ; *changement de plan psionique* 1 fois par jour |

- *Résistance psionique (Ext).* Les githyankis bénéficient d'une résistance psionique égale à leur nombre de DV + 5.
- *Langues.* D'office : commun, gith. Supplémentaires : abyssal, céleste, commun des Profondeurs, draconien, infernal.
- *Classe de prédilection.* Guerrier.
- *Ajustement de niveau.* +2.



# GITHZERAIS

Il y a des milliers d'années, les githyankis et les githzerais ne constituaient qu'une seule et même race réduite en esclavage par les redoutables flagelleurs mentaux. Une fois que l'héroïne mythique Gith les arracha aux tentacules de leurs maîtres illithids pour les guider vers la liberté, les ancestraux giths se scindèrent en deux ethnies rivales, ce qu'elles sont restées depuis cette époque. Tandis que les githyankis choisirent la voie de l'agressivité, de la cruauté, de la puissance militaire et de la magie, les githzerais concentrèrent leur attention sur les mystères du moi intérieur et devinrent une race ascétique ne s'attachant qu'au pouvoir de l'esprit. Ils sillonnent les plans de long en large, usant de leurs sinistres complots pour contrecarrer à la fois les flagelleurs mentaux et leurs propres cousins githyankis.

**Personnalité.** Les githzerais utilisent rarement deux mots quand un seul suffit. Ils sont souvent cyniques et méfiants, s'attendant généralement au pire de la part d'autrui. Les githzerais n'ont pas de temps à perdre avec les imbéciles et sont rarement touchés par le sort de ceux qui ne sont pas capables de se débrouiller seuls. Ils sont d'un pragmatisme presque excessif, n'accordent pas facilement leur confiance et se montrent circonspects dans leurs relations.

De nombreux githzerais méprisent le confort recherché par d'autres et mènent une existence ordonnée par l'ascèse. Leurs communautés et forteresses font davantage penser à des monastères qu'à des villages.

**Description.** Les githzerais ressemblent beaucoup aux githyankis. À l'instar de leurs cousins, il s'agit de grands humanoïdes très maigres dépassant en moyenne 1,80 mètre pour environ 80 kg. Leur peau est jaune et rêche et leurs cheveux sont brun-roux, bien qu'ils aient souvent le crâne rasé. Leur appendice nasal est inexistant, leurs yeux sont gris ou jaune et sans éclat, tandis que leurs oreilles sont pointues. Les githzerais préfèrent les toges les plus ternes et évitent les vêtements trop voyants.

**Relations avec les autres races.** À l'inverse des githyankis, les githzerais n'éprouvent aucun mépris particulier à l'égard des races du plan Matériel, dont ils viennent rarement troubler les habitants. Les êtres originaires du plan Matériel sont tous simplement sans intérêt à leurs yeux, et ils leurs accordent peu d'attention. En revanche, les créatures du plan Matériel qui font preuve de discipline, de détermination et d'une certaine compréhension des plans reçoivent de leur part le respect que suscitent leurs aptitudes.

Si les githzerais affichent un comportement des plus calmes et disciplinés, ils n'éprouvent rien d'autre qu'une haine résolue et glaciale à l'égard des githyankis et des flagelleurs mentaux. Leur rivalité avec les slaads est également particulièrement âpre, même s'il arrive que les deux races coopèrent pour faire face à une menace commune.

**Alignement.** Les githzerais sont des êtres pragmatiques et autosuffisants, mais ils ne nourrissent pas de malice et ne cherchent pas à s'élever au détriment d'autrui. La plupart d'entre eux sont neutres sur l'axe Bien/Mal.

**Territoires.** Les githzerais sont originaires du plan des Limbes, où ils résident dans des cités et des monastères flottant au milieu de la protomatière tourbillonnante. À l'instar des githyankis, ils recourent à *changement de plan psionique* ou d'autres facultés de traversée dimensionnelle pour pouvoir se rendre sur le plan Matériel (on part du principe que tout personnage-joueur githzerai a déjà utilisé ce procédé au début de sa carrière).

**Religion.** Les githzerais ne sont pas particulièrement pieux et vénèrent rarement le moindre dieu. Au lieu de cela, ils recherchent l'illumination dans leur propre esprit. Ils admirent l'immortel roi-magicien de leur race, mais ils ne le vénèrent pas et ne tirent aucune magie divine du respect qu'ils lui portent.

**Langues.** Les githzerais parlent le gith, qu'ils partagent avec les githyankis, ainsi que le commun.

**Noms.** Les githzerais n'accordent pas beaucoup d'importance à la famille ou à la notion de clan, préférant organiser leur société sur le mérite. Ils ont mis au point toute une collection de titres et de grades traditionnels qu'ils octroient aux individus qui en sont dignes et s'appellent par leurs simples noms dans la vie de tous les jours.

*Titres* : zerth, ur-zerth, main terrible, maître des éléments, arpenteur des plans, baron des lames, baron mage, rrathmal, storvakal.

*Noms masculins* : Dak, Duurth, Ferzth, Greth, Hurm, Kalla, Muurg, Nurm, Shrakk.

*Noms féminins* : Adaka, Adeya, Ella, Ezhelya, Immilzin, Izera, Uweya.

**Aventuriers.** Les githzerais sont très solitaires et restent peu attachés à leur patrie ou leur famille. C'est ainsi qu'ils sont des vagabonds notoires qui n'attendent pas longtemps avant de partir en voyage à travers les plans. Dans l'esprit d'un githzerai les périples physiques ne sont qu'une métaphore du voyage intérieur et nombreux sont ceux qui se satisfont d'évoluer d'année en année dans les terres les plus lointaines du plan Matériel.

## TRAITS RACIAUX DES GITHZERAIS

- +6 en Dextérité, +2 en Sagesse, –2 en Intelligence. Les githzerais sont d'une vivacité et d'une agilité remarquables et font davantage confiance à l'intuition qu'à la logique.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les githzerais n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Vitesse de déplacement au sol de base de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- *Psionique de naissance.* Les githzerais reçoivent 2 points psi supplémentaires au niveau 1. Cet avantage ne leur confère pas la capacité de manifester quelque faculté psionique que ce soit s'ils ne l'ont pas reçue par le biais d'une autre source, telle que des niveaux dans une classe psionique.
- *Pouvoirs psioniques. Armure d'inertie, commotion, hébétement psionique, saut de chat* 3 fois par jour. Un githzerai de niveau 11 ou plus dispose également de *changement de plan psionique* 1 fois par jour. Le niveau de manifestation est égal à la moitié des DV du personnage (minimum de 1). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.
- *Résistance psionique (Ext).* Les githzerais bénéficient d'une résistance psionique égale à leur nombre de DV + 5.
- *Langues.* D'office : commun, gith. Supplémentaires : abyssal, céleste, commun des Profondeurs, draconien, slaad.
- *Classe de prédilection.* Moine.
- *Ajustement de niveau.* +2.

# MÉNADES

Les ménades ont la réputation d'exprimer leurs émotions avec ardeur, mais ceux qui les ont rencontrés gardent plutôt le souvenir d'êtres extrêmement réservés. En réalité, la rumeur et la constatation sont

toutes deux vraies : les ménades ont développé un contrôle de soi obligatoire pour maîtriser leur agitation émotionnelle. Mais quand un ménade perd ce contrôle, ce qui reste rare, un geyser d'émotions remonte à la surface, se libérant généralement pour donner lieu à des actes d'une bravoure ou d'une violence stupéfiante. Les ménades présentent une forte inclination martiale, idéale pour donner libre cours aux passions qu'ils gardent au fond d'eux.

Les ménades ne connaissent pas la source de leur ire spirituelle, mais la légende raconte qu'ils subirent autrefois un préjudice terrible de la part d'une puissance supérieure. Certains contes avancent que les ménades étaient jadis une race de créatures bestiales qui ne purent contenir leur furie qu'une fois qu'elles renversèrent leur propre divinité.

**Personnalité.** Les ménades semblent calmes, discrets et réservés, voire renfermés, évitant les phrases quand un mot suffit, préférant même se contenter d'un geste quand la parole n'est pas obligatoire. Pour pouvoir évoluer dans une contrée civilisée et même (ou surtout) entre eux, les ménades sont formés à une discipline de sérénité mentale, de peur que l'atavisme de la furie ne reprenne le dessus.

**Description.** Les ménades sont grands et musclés, dépassant 1,80 mètres et pesant aux alentours de 100 kg, les hommes restant relativement proches des femmes, à quelques kilos près. Leur longue chevelure noire est tressée et constitue leur seule pilosité corporelle. Leur peau est recouverte d'étranges taches, comme de la poudre de gemmes, leur conférant un éclat saisissant sous certains éclairages. Ce brillant fait partie intégrante de leur peau, qui est mouchetée de fragments de cristal vivant. Les ménades affichent une réelle grâce et des traits fins, rappelant les elfes par leur beauté. Ils apprécient particulièrement les vêtements chargés et portent des armures quand ils en ont la possibilité.

**Relations avec les autres races.** Les ménades sont très à l'aise avec les humains, retrouvant dans la variété de tempéraments de cette race des similitudes avec la leur. Ils respectent la faculté des nains à garder rancune. Les ménades sont particulièrement enchantés par les elfes, dont la légèreté d'esprit leur donne du baume au cœur. Ce n'est pas qu'ils n'apprécient pas les halfelins, les gnomes ou les xèphes, mais les ménades ont du mal à comprendre leurs caprices.

**Alignement.** Les ménades savent que le contrôle de soi reste pour la meilleure voie vers une vie épanouie, c'est pourquoi ils tendent franchement du côté de la Loi. Ils cherchent généralement à préserver la sérénité d'autrui tout autant que la leur et sont donc souvent d'alignement bon.

**Territoires.** Pour la plupart, les ménades vivent au sein de communautés côtières composées de moins de trois cents individus. Leurs villages se dissimulent parfaitement entre les falaises et l'écume des vagues. Ils chassent une partie de leur gibier sur la terre ferme, mais l'essentiel de leur alimentation provient de la mer, qu'ils parcourent sur de légères embarcations astucieusement conçues. Certains ménades se servent de ces bateaux pour commercer le long des côtes, où ils vendent des perles et des sculptures en cristal arrivé à maturation.

Les ménades rencontrés parmi les humains sont généralement des soldats mercenaires ou des aventuriers.

**Religion.** Les ménades rendent hommage à diverses divinités mineures des mers. Obad-Haï, étant également associé à la mer et aux océans, rentre également dans le panthéon des ménades.

**Langues.** Les ménades emploient un idiome aux règles de grammaire très strictes. Les poèmes chantés occupent une place importante de leur musique et de leur littérature. Leur écriture recourt à l'alphabet elfe.

**Noms.** Les ménades se transmettent et utilisent leurs noms comme le font les humains. Chaque ménade a au moins un prénom et un nom de famille.

*Noms masculins* : Alberik, Alrik, Basilius, Erland, Gunnar, Isak, Ragnor, Rurik, Tor.

*Noms féminins* : Agaton, Annalina, Blenda, Éléonora, Gala, Lena, Malin, Ragnara, Vedis.

*Noms de famille* : Coebelliantus, Hjalmar, Kolbjorn, Perchnosius, Torborn, Valborg, Valentin, Xaljorn.

**Aventuriers.** Certains ménades partent à l'aventure par envie de voyager et de découvrir le monde. D'autres deviennent aventuriers parce qu'ils se sentent mieux en compagnie d'individus moins enclins à la rage intérieure qu'avec leurs congénères.

## TRAITS RACIAUX DES MÉNADES

- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les ménades n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Vitesse de déplacement au sol de base de 9 mètres.
- *Psionique de naissance.* Les ménades reçoivent 2 points psi supplémentaires au niveau 1. Cet avantage ne leur confère pas la capacité de manifester quelque faculté psionique que ce soit s'ils ne l'ont pas reçue par le biais d'une autre source, telle que des niveaux dans une classe psionique.
- *Pouvoirs psioniques. Rayon d'énergie* 1 fois par jour. Les dégâts infligés sont forcément de son. Le ménade pousse un impressionnant hurlement de colère lorsqu'il active ce pouvoir. Le niveau de manifestation est égal à la moitié des DV du personnage (minimum de 1).
- *Déchaînement (Ext).* Une fois par jour, un ménade peut dompter son esprit pour amplifier sa force brute pour un maximum de 4 rounds. Ce faisant, il subit un malus de –2 en Intelligence et en Sagesse, mais reçoit un bonus de +2 en Force.
- *Langues.* D'office : commun, ménade. Supplémentaires : aquatique, draconien, elfe, gobelin, nain. Les ménades connaissent généralement la langue de leurs ennemis et de leurs amis, ainsi que le draconien, idiome souvent employé dans les vieux manuscrits de savoirs secrets.
- *Classe de prédilection.* Prodige.
- *Ajustement de niveau.* +0.

# THRI-KREENS

Féroces chasseurs et pisteurs infaillibles, les thri-kreens constituent une race d'hommes-insectes, parfois appelés « mantes guerrières ». Aux yeux de ceux qui les connaissent mal, ils restent des créatures étranges et insondables, voire des monstres sanguinaires. Peuple nomade dont les membres passent leur brève existence à sillonner de long en large les déserts, la brousse et la savane du sud, les thri-kreens tendent vers la perfection en matière de chasse.

**Personnalité.** Chaque thri-kreen noue des liens très forts avec une poignée d'autres congénères, considérés comme leur famille (ou compagnons de couvée), qu'il défendra jusqu'à la mort s'il le faut. Toutes les créatures qui sortent de ce cadre sont considérées comme des étrangers et des ennemis, même si les thri-kreens sont assez intelligents pour savoir qu'ils ont intérêt à garder ce genre de point de vue pour eux quand ils voyagent seuls et traversent d'autres communautés.

**Description.** Les thri-kreens ressemblent à des mantes religieuses bipèdes. L'exosquelette qui enveloppe leur corps est de couleur sable. Un thri-kreen dispose de six membres, les deux inférieurs assurent la marche, tandis que les quatre supérieurs se terminent par des mains griffues à quatre doigts. Les thri-kreens possèdent d'imposantes et redoutables mandibules, ainsi que des yeux à facettes. Deux petites antennes partent du sommet de leur tête. Leurs vêtements se réduisent souvent à de simples harnais conçus pour transporter leurs armes et leur équipement.

**Relations avec les autres races.** Les thri-kreens se considèrent comme de nobles chasseurs et ne jugent autrui que selon la relation prédateur/proie. Ils respectent les barbares, les rôdeurs et tous ceux qui vivent de la terre et la traitent avec soin. Inversement, les races maléfiques et sauvages, telles que les gnolls et les orques, qui dépouillent la nature au lieu d'y chasser respectueusement, ne font que s'attirer l'animosité des thri-kreens. Les mantes guerrières voient généralement les citadins et les fermiers des autres races comme des

non-chasseurs, indignes, donc, de leur attention (mais qui échappent également à leur hostilité).

**Alignement.** Les thri-kreens n'ont pratiquement aucune structure sociale à l'exception des « familles » qu'ils forment avec leurs alliés les plus proches. Le concept de règles de conduite sociale leur est totalement étranger. Ils sont presque toujours d'alignement chaotique et souvent neutres pour ce qui est de l'axe Bien/Mal.

**Territoires.** Les thri-kreens aiment la chaleur. Ils apprécient les climats secs et chauds, en particuliers les prairies et plaines arides que la plupart des peuples considèrent comme inhabitables. Étant des nomades, ils ne s'établissent jamais de manière permanente et voyagent léger, transportant peu d'un campement à l'autre, en dehors de leurs outils et de réserves de nourriture.

**Religion.** Les thri-kreens entretiennent une tradition druidique qui s'écarte des myriades de divinités vénérées par les autres races. Leurs druides font office de chefs spirituels de la race.

**Langues.** Les thri-kreens parlent leur propre langue, le thri-kreen, qui se compose de cliquetis, de sifflements et de claquements émis par leurs mandibules. Les personnages-joueurs thri-kreens parlent également le commun.

**Noms.** Les thri-kreens ne font pas de distinction entre les noms féminins et masculins, et ne portent pas de noms de famille.

*Noms de thri-kreens* : Chak-tha, Drik-chkit, Kacht-ta, Kat'chka, Pak'cha, Pik-ik-cha, Ptekwe, Tak-tha, Tik-tik.

**Aventuriers.** La plupart des aventuriers thri-kreens sont barbares, rôdeurs ou druides, personnages qui excellent dans les grands espaces de prédilection de la race. À de rares occasions, un chasseur thri-kreen atterrit dans un groupe d'aventuriers et se lie avec ses nouveaux compagnons, qui prennent alors la valeur de compagnons de couvée.

## TRAITS RACIAUX DES THRI-KREENS

- +2 en Force, +4 en Dextérité, –2 en Intelligence, +2 en Sagesse, –4 en Charisme. Les thri-kreens sont forts et rapides, mais leur esprit fonctionne différemment de celui de la plupart des humanoïdes et ils éprouvent des difficultés à comprendre et se faire comprendre des autres races.
- Humanoïde monstrueux. Les thri-kreens ne sont pas sujets aux sorts et effets magiques qui n'affectent que les humanoïdes, comme *charme-personne* ou *domination*.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les thri-kreens n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Vitesse de déplacement au sol de base de 12 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Immunité contre les effets magiques de *sommeil*.
- Bonus d'armure naturelle de +3. L'exosquelette des thri-kreens est robuste et résiste aux coups.
- *Multiples membres.* Les thri-kreens disposent de quatre bras et peuvent donc prendre le don Combat à plusieurs armes (page 303 du *Manuel des Monstres*) à la place de Combat à deux armes. Ils peuvent également choisir le don Attaques multiples. Cependant, ces dons ne sont pas conférés comme des dons supplémentaires, ils doivent être obtenus normalement.
- *Attaques naturelles.* Un thri-kreen peut asséner quatre attaques de griffes et une attaque de morsure. Les griffes infligent 1d4 points de dégâts et la morsure est une attaque secondaire infligeant également 1d4 points de dégâts. Un thri-keen peut attaquer avec une arme (ou plusieurs armes) en prenant son bonus à l'attaque habituel et asséner en plus, au choix, une attaque de morsure ou une attaque de griffes en tant qu'attaque secondaire. Ainsi, un rôdeur thri-kreen doté du don Combat à plusieurs armes et armé de trois épées courtes pourrait attaquer avec ses trois épées courtes avec un malus de –2 (malus normalement subi pour combattre avec plusieurs armes, avec des armes légères dans ses mains non directrices) et asséner également une attaque de morsure avec un malus de –5.
- *Venin (Ext).* Blessure, jet de Vigueur de DD égal à 11 + modificateur de Con ; effet initial : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Dex ; effet secondaire : paralysie pour 2d6 minutes. Un thri-kreen produit assez de venin pour pouvoir infliger une morsure venimeuse par jour.
- *Bondissement (Ext).* Les thri-kreens sont d'extraordinaires sauteurs. Ils bénéficient d'un bonus racial de +30 aux tests de Saut.
- *Armes familières.* Les thri-kreens considèrent les gythkas et chatkchas (cf. encart) comme des armes de guerre et non comme des armes exotiques.
- *Psionique de naissance.* Les thri-kreens reçoivent 1 point psi supplémentaire au niveau 1. Cet avantage ne leur confère pas la capacité de manifester quelque faculté psionique que ce soit s'ils ne l'ont pas reçue par le biais d'une autre source, telle que des niveaux dans une classe psionique.
- *Pouvoirs psioniques. Caméléon* et *connaissance de la direction et de la localisation* 3 fois par jour ; *griffe métaphysique* et *membrane de dissimulation suprême* 1 fois par jour. Le niveau de manifestation est égal à la moitié des DV du personnage (minimum de 1).
- *Dés de vie raciaux.* Chaque thri-kreen dispose de deux niveaux d'humanoïde monstrueux, ce qui lui procure 2d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +2 et les bonus de base aux sauvegardes suivants : Réf +3, Vig +0, Vol +3.
- *Compétences raciales.* Les niveaux d'humanoïde des thri-kreens leur confèrent des points de compétence à concurrence de 5 × (2 + modificateur d'Intelligence). Les compétences de classe correspondant à ces niveaux sont Détection, Discrétion, Équilibre, Escalade, Perception auditive et Saut.
- Les thri-kreens bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion effectués dans un environnement sablonneux ou aride.
- *Dons raciaux.* Les niveaux d'humanoïde des thri-kreens leur confèrent un don. Par ailleurs, les personnages thri-kreens reçoivent Parade de projectiles en tant que don supplémentaire.
- *Langues.* D'office : commun, thri-kreen. Supplémentaires : elfe, géant, gnoll, gobelin, halfelin.
- *Classe de prédilection.* Rôdeur.
- *Ajustement de niveau.* +2.

### ARMES PROPRES AUX THRI-KREENS

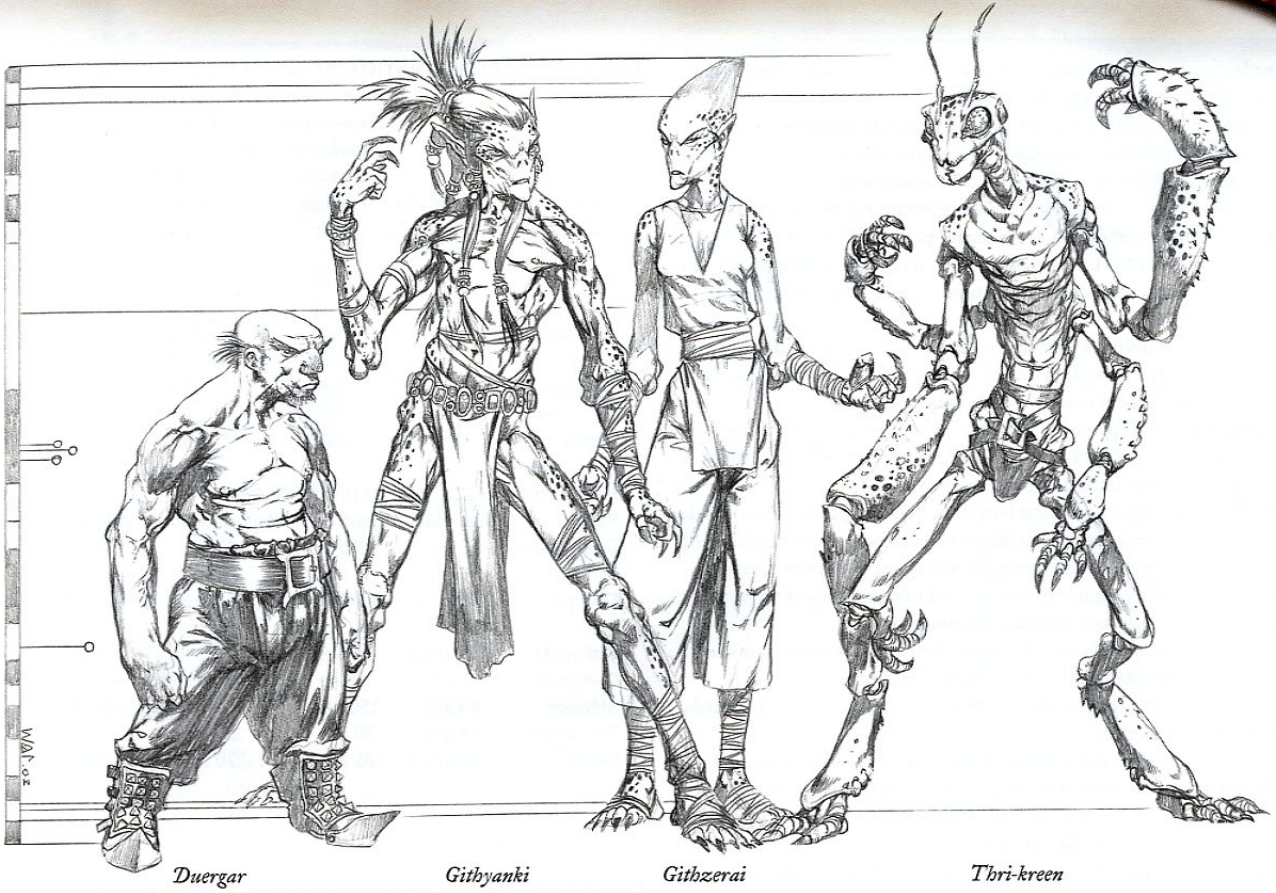
Les guerriers thri-kreens ont inventé deux armes exotiques qui leur sont propres : le gythka et le chatkcha.

**Gythka.** Cette arme de corps à corps à deux mains est une arme d'hast dotée d'une lame à chaque extrémité. Il s'agit d'une arme double : il est possible d'attaquer avec les deux têtes, comme si l'on maniait deux armes, ce qui impose les malus d'attaque normaux équivalents à l'utilisation simultanée d'une arme à une main et d'une arme légère. Les thri-kreens peuvent manier deux gythkas à la fois en tant qu'armes doubles, grâce à leurs bras supplémentaires, mais subissent alors un malus correspondant à une arme secondaire à une main et non une arme légère.

**Chatkcha.** Cette arme à distance exotique est une sorte de lourd triangle de lancer en cristal.

| Arme | Prix | Dégâts (M) | Critique | Facteur de portée | Poids | Type |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Gythka | 60 po | 1d10* | ×2 | — | 12,5 kg | Tranchant |
| Chatkcha | 1 po | 1d6 | 18–20/×2 | 6 m | 1,5 kg | Perforant |

*Arme double, inflige 1d10/1d10 points de dégâts.



*Duergar* *Githyanki* *Githzerai* *Thri-kreen*

*Illus. de W. Reynolds*

## XÈPHES

Les xèphes sont reconnus pour leurs prouesses en matière d'agilité, leur capacité à produire des accélérations fulgurantes, leur connaissance sans égale des déplacements et des distances, ainsi que leur exceptionnel sens de l'humour. Ils sont également particulièrement appréciés pour la qualité fabuleuse des objets qu'ils façonnent et vendent. Leurs terres s'étendent dans le lointain orient, au cœur d'une crevasse gigantesque qui abrite une large vallée enténébrée nuit et jour, à l'exception de plusieurs forêts illuminées par voie psionique. Pourtant, malgré cette absence de soleil, les xèphes prospèrent.

**Personnalité.** Les xèphes ont le rire et la plaisanterie faciles, et accueillent les étrangers avec joie, se montrant particulièrement charitables avec ceux qui gagnent leur confiance. Mais s'ils sont trahis par un ami, les xèphes peuvent être aussi déterminés qu'un nain à obtenir réparation et justice. Ils apprécient la sculpture d'art, les tableaux et les fresques de qualité, les vêtements coûteux et autres objets artistiques. Ils préfèrent éviter les affrontements plutôt que de se ruer dans la mêlée, mais ils oublient toute timidité quand le combat paraît inévitable.

**Description.** Les xèphes mesurent environ 1,65 mètre et apparaissent sveltes et gracieux, pesant généralement aux alentours de 70 kg, les hommes étant souvent plus grands et lourds que les femmes. Leur peau est généralement brune, et leurs yeux noirs. Leur chevelure est souvent raide et noire de jais, certains la taillant courte, tandis que d'autres se rasent le crâne pour ne garder qu'une touffe, tressée en longue natte.

**Relations avec les autres races.** Les xèphes ont de bons rapports avec les humains, les halfelins et demi-elfes. Ils trouvent que les elfes paraissent trop bons pour être honnêtes et se méfient des demi-orques et des demi-géants. L'association de xèphes et de ménades ne semble pas être des plus heureuses : les premiers trouvent les seconds trop rigides (sans vraiment savoir pourquoi), tandis que ces derniers envient l'esprit libre et nonchalant des xèphes.

**Alignement.** Les xèphes tendent vers le Bien. Ceux qui adoptent la classe d'âme acérée apprennent à être loyaux, mais la race tend globalement plutôt vers le Chaos.

**Territoires.** Les cités xèphes se trouvent dans le lointain orient, après avoir traversé des étendues de savane, puis être descendus

### L'ELFE PSIONIQUE

Vous pouvez tout à fait inventer des déclinaisons des races classiques du *Manuel des Joueurs*, spécifiquement reconnues pour leur talent psionique, si cela peut agrémenter votre campagne. Ainsi, bien que la plupart des elfes soient connus pour leurs aptitudes magiques, dans votre univers, les elfes Illaeli du bois de Thurek préfèrent peut être occulter l'étude des arts profanes pour se concentrer sur le pouvoir de l'esprit.

Pour créer une race telle que « l'elfe psionique » ou « le nain psionique », il vous suffira de remplacer la classe de prédilection de la race par l'une des classes du présent ouvrage. Si, par exemple, les nains de Rochefeu sont des prodiges de grande renommée, il suffit de changer la classe de prédilection de ce clan de « guerrier » à « prodige ». Les nains de Rochefeu ne seront pas tous porteurs de facultés psioniques, mais beaucoup auront un niveau ou deux de prodige.

Les duergars, les githyankis, les githzerais et les thri-kreens présentent des classes de prédilection qui n'ont rien de psionique, mais il est facile de changer cet aspect, comme le montre la table suivante :

| Race | Classe de prédilection classique | Classe de prédilection psionique |
|---|---|---|
| Duergar | Guerrier | Guerrier psychique |
| Githyanki | Guerrier | Psion |
| Githzerai | Moine | Prodige |
| Thri-kreen | Rôdeur | Âme acérée |

dans les profondeurs d'une immense faille dans lesquelles règnent les ténèbres. C'est là qu'ils pratiquent leur art et chantent leur musique sous les rameaux d'une forêt magnifiquement illuminée. Les membres d'autres races sont les bienvenus dans ces bois, même si certains temples ancestraux restent inaccessibles à ceux qui ne sont pas de sang xèphe. Leur opulence est en partie engendrée par leurs tendances artistiques et en partie par leur désir de voyager au loin pour échanger richesse et art avec d'autres cultures. Certains préfèrent les caravanes terrestres, tandis que d'autres affectionnent la voie maritime.

**Religion.** La divinité principale des xèphes est Fharlanghn, Celui Qui Campe à l'Horizon, dieu du voyage, des routes, des distances et de l'horizon, concepts chers à l'âme des xèphes.

**Langues.** Les xèphes parlent leur propre langue, qui recourt au même alphabet que le commun. Certains apprennent également le sylvestre, langue de leurs compagnons errants.

**Noms.** Les xèphes reçoivent leur nom de leurs parents au cours de leur quatrième anniversaire. La plupart de ces noms sont réutilisés de génération en génération. Ceux qui voyagent prennent souvent le nom de leur cité d'origine comme second nom, comme pour rappeler le point de départ de leur périple à travers la vie.

*Noms masculins* : Assim, Bahram, Behrooze, Cyrus, Jamsheed, Ksathra, Majeed, Mehrdad, Nasim, Shatrevar, Xerxes.

*Noms féminins* : Amira, Azar, Cyra, Darya, Jaleh, Marjan, Narda, Shahin, Soraya, Zenda.

*Seconds noms (cités)* : Asha, Dareh, Feroz, Kurush, Melchior, Saeed, Val.

**Aventuriers.** Le voyage et l'exploration suffisent généralement à eux seuls à guider les pas des aventuriers xèphes. Ceux-ci peuvent également être attirés par l'attrait de merveilles à découvrir ou de prouesses physiques, psioniques ou magiques dont l'éclat pourrait les inspirer davantage dans leur quête artistique personnelle.

## TRAITS RACIAUX DES XÈPHES

- +2 en Dextérité, –2 en Force. Les xèphes sont rapides, mais leur puissance physique laisse à désirer.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les xèphes n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Vitesse de déplacement au sol de base de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Bonus racial de +1 aux jets de sauvegarde contre les facultés psioniques, les sorts et les pouvoirs magiques. Les xèphes présentent une résistance innée contre les phénomènes psioniques et magiques.
- *Psionique de naissance.* Les xèphes reçoivent 1 point psi supplémentaire au niveau 1. Cet avantage ne leur confère pas la capacité de manifester quelque faculté psionique que ce soit s'ils ne l'ont pas reçue par le biais d'une autre source, telle que des niveaux dans une classe psionique.
- *Fulgurance (Sur).* Trois fois par jour, un xèphe peut concentrer son énergie pour augmenter sa vitesse de déplacement de 3 mètres, plus 3 mètres par tranche de quatre niveaux globaux au-delà du premier, jusqu'à un maximum de 9 mètres pour un personnage de niveau 9 ou supérieur. Cet accès de vitesse est considéré comme un bonus d'aptitude à la vitesse de déplacement de base et dure 3 rounds.
- *Langues.* D'office : commun, xèphe. Supplémentaires : draconien, elfe, gnoll, gobelin, halfelin, sylvestre.
- *Classe de prédilection.* Âme acérée.
- *Ajustement de niveau.* +0.

# ÂGE, TAILLE ET POIDS

Le joueur est le seul maître du choix de l'âge, du sexe, de la taille, du poids et de l'apparence de son personnage, mais voici quelques indications générales pour aider à peaufiner ces détails.

**TABLE 1–2 : DÉTERMINATION ALÉATOIRE DE L'ÂGE DE DÉPART**

| Race | Âge adulte | Âme acérée<br>Ensorceleur<br>Roublard<br>Barbare<br>Prodige | Barde<br>Guerrier<br>Guerrier psychique<br>Paladin<br>Rôdeur | Druide<br>Magicien<br>Moine<br>Prêtre<br>Psion |
|---|---|---|---|---|
| Demi-géant | 30 ans | +3d6 | +2d6 | +4d6 |
| Dromite | 13 ans | +1d4 | +1d6 | +2d6 |
| Duergar | 40 ans | +3d6 | +5d6 | +7d6 |
| Élian | 20 ans | +2d4 | +2d6 | +3d6 |
| Githyanki | 15 ans | +1d4 | +1d6 | +2d6 |
| Githzerai | 15ans | +1d4 | +1d6 | +2d6 |
| Ménade | 40 ans | +1d6 | +4d6 | +6d6 |
| Thri-kreen | 6 ans | +1d4 | +1d4 | +1d4 |
| Xèphe | 18 ans | +1d4 | +2d4 | +2d6 |

**TABLE 1–3 : EFFETS DU VIEILLISSEMENT**

| Race | Âge mûr[1] | Grand âge[2] | Âge vénérable[3] | Âge maximal |
|---|---|---|---|---|
| Demi-géant | 60 ans | 80 ans | 120 ans | +4d100 ans |
| Dromite | 30 ans | 55 ans | 75 ans | +2d20 ans |
| Duergar | 125 ans | 188 ans | 250 ans | +2d100 ans |
| Élian | 200 ans | 400 ans | 1 000 ans | Illimité |
| Githyanki | 35 ans | 50 ans | 70 ans | +2d20 ans |
| Githzerai | 35 ans | 55 ans | 80 ans | +2d20 ans |
| Ménade | 90 ans | 150 ans | 220 ans | +2d100 ans |
| Thri-kreen | 16 ans | 20 ans | 25 ans | +1d4 ans |
| Xèphe | 45 ans | 85 ans | 120 ans | +2d20 ans |

[1] –1 en For, Dex et Con ; +1 en Int, Sag et Cha.
[2] –2 en For, Dex et Con ; +1 en Int, Sag et Cha.
[3] –3 en For, Dex et Con ; +1 en Int, Sag et Cha.

**TABLE 1–4 : DÉTERMINATION ALÉATOIRE DE LA TAILLE ET DU POIDS**

| Race | Taille de base | Modificateur de taille | Poids de base | Modificateur de poids |
|---|---|---|---|---|
| Dromite | 80 cm | +5d4 | 15 kg | × 1/5 kg |
| Duergar (m) | 1,15 m | +5d4 | 55 kg | × (2d4)/5 kg |
| Duergar (f) | 1,10 m | +5d4 | 40 kg | × (2d4)/5 kg |
| Élian (m) | 1,45 m | +5d10 | 60 kg | × (2d4)/5 kg |
| Élian (f) | 1,30 m | +5d10 | 42 kg | × (2d4)/5 kg |
| Githyanki (m) | 1,60 m | +5d10 | 60 kg | × (2d4)/5 kg |
| Githyanki (f) | 1,57 m | +5d10 | 42 kg | × (2d4)/5 kg |
| Githzerai (m) | 1,57 m | +5d10 | 55 kg | × (2d4)/5 kg |
| Githzerai (f) | 1,55 m | +5d10 | 40 kg | × (2d4)/5 kg |
| Demi-géant (m) | 1,90 m | +5d12 | 110 kg | × (2d6)/5 kg |
| Demi-géant (f) | 1,82 m | +5d12 | 90 kg | × (2d6)/5 kg |
| Ménade (m) | 1,60 m | +5d10 | 75 kg | × (2d4)/5 kg |
| Ménade (f) | 1,57 m | +5d10 | 60 kg | × (2d4)/5 kg |
| Thri-kreen (m) | 1,55 m | +5d10 | 67 kg | × (2d6)/5 kg |
| Thri-kreen (f) | 1,35 m | +5d10 | 50 kg | × (2d6)/5 kg |
| Xèphe (m) | 1,40 m | +5d10 | 50 kg | × (2d4)/5 kg |
| Xèphe (f) | 1,30 m | +5d10 | 37 kg | × (2d4)/5 kg |

## ÂGE

L'âge d'un personnage dépend de sa race et de sa classe, comme le montre la Table 1–2.

Au fur et à mesure que votre personnage vieillit, ses caractéristiques changent, comme indiqué dans le *Manuel des Joueurs*.

## TAILLE ET POIDS

Choisissez la taille et le poids de votre personnage suivant les moyennes indiquées dans la description de sa race ou déterminez-les aléatoirement selon la Table 1–4. Les détails donnés ici viennent compléter ceux du Chapitre 6 du *Manuel des Joueurs*.

Illus. de A. Swekel

Toute créature consciente produit une énergie psychique aux multiples facettes, dont l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme découlent directement, mais à laquelle la Force, la Dextérité et la Constitution contribuent également. Chaque élément de la conscience est semblable à une couleur issue d'une lumière blanche.

Les psioniques exploitent les pouvoirs de l'esprit et du corps. Les classes de ce chapitre étreignent directement l'ensemble de l'énergie de la conscience, utilisant ce réservoir de puissance interne pour modifier le monde réel. Alors que les pensées et les rêves des êtres ordinaires s'affairent avec impuissance dans les zones les plus grises de leur esprit, les psioniques les manifestent dans la réalité grâce à leurs facultés mentales.

## LES CLASSES PSIONIQUES

Voici les quatre classes psioniques de base, dans l'ordre de leur présentation dans ce chapitre :

**Âme acérée.** Combattant maniant une lame dont la perfection est le résultat de son énergie mentale.

**Guerrier psychique.** Combattant cumulant maîtrise du combat et facultés psioniques.

**Prodige.** Surdoué aussi téméraire que fougueux, dont l'énergie psionique n'est pas toujours contrôlée.

**Psion.** Chercheur insatiable de secrets psioniques ; un maître dans la manipulation de l'esprit et des pensées d'autrui.

### LA RÉSERVE DE POINTS PSI

Les personnages alimentent leurs facultés par le biais d'une réserve de points psi. Cette réserve est égale au total de base de points psi conférés par la classe du personnage, auquel s'ajoutent les points psi supplémentaires qu'octroient une valeur de caractéristique associée élevée (cf. *Caractéristiques et manifestations*, ci-dessous) et d'autres sources, comme la race du personnage ou sa sélection de dons. Ainsi, un psion de niveau 5 bénéficie de 25 points psi via ses niveaux de psion (cf. Table 2–6). Si ce même personnage est doté d'une Intelligence de 17, il jouit de 7 points psi supplémentaires (cf. Table 2–1), ce qui lui confère une réserve totale de 32, à moins que sa race ou ses dons ne lui accordent quelques points psi supplémentaires.

### Personnages psioniques multiclassés

Quand un personnage possède des niveaux dans plusieurs classes psioniques distinctes, il cumule les points psi conférés par chacune de ces classes pour déterminer sa réserve. Il peut dépenser ces points pour manifester indifféremment les facultés de chacune de ses classes psioniques. C'est ainsi qu'un psion 5/guerrier psychique 5 dispose de 20 points psi conférés par ses niveaux de psion (auxquels s'ajoutent les points supplémentaires éventuellement octroyés par une valeur d'Intelligence élevée) et de 7 points psi par ses niveaux de guerrier psychique (en plus d'éventuels points supplémentaires découlant d'une valeur de Sagesse élevée) pour un total de 27 points psi (sans compter les points supplémentaires). Ces points peuvent être dépensés pour manifester toute faculté psionique connue du personnage, qu'elle soit de guerrier psychique ou

**Table 2–1 : caractéristique primordiale et points psi supplémentaires**

| | Points psi supplémentaires (par niveau de classe) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Valeur | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 10–11 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 12–13 | 0 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 7 | 7 | 8 | 8 | 9 | 9 | 10 |
| 14–15 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 16–17 | 1 | 3 | 4 | 6 | 7 | 9 | 10 | 12 | 13 | 15 | 16 | 18 | 19 | 21 | 22 | 24 | 25 | 27 | 28 | 30 |
| 18–19 | 2 | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 | 20 | 22 | 24 | 26 | 28 | 30 | 32 | 34 | 36 | 38 | 40 |
| 20–21 | 2 | 5 | 7 | 10 | 12 | 15 | 17 | 20 | 22 | 25 | 27 | 30 | 32 | 35 | 37 | 40 | 42 | 45 | 47 | 50 |
| 22–23 | 3 | 6 | 9 | 12 | 15 | 18 | 21 | 24 | 27 | 30 | 33 | 36 | 39 | 42 | 45 | 48 | 51 | 54 | 57 | 60 |
| 24–25 | 3 | 7 | 10 | 14 | 17 | 21 | 24 | 28 | 31 | 35 | 38 | 42 | 45 | 49 | 52 | 56 | 59 | 63 | 66 | 70 |
| 26–27 | 4 | 8 | 12 | 16 | 20 | 24 | 28 | 32 | 36 | 40 | 44 | 48 | 52 | 56 | 60 | 64 | 68 | 72 | 76 | 80 |
| 28–29 | 4 | 9 | 13 | 18 | 22 | 27 | 31 | 36 | 40 | 45 | 49 | 54 | 58 | 63 | 67 | 72 | 76 | 81 | 85 | 90 |
| 30–31 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | 100 |
| 32–33 | 5 | 11 | 16 | 22 | 27 | 33 | 38 | 44 | 49 | 55 | 60 | 66 | 71 | 77 | 82 | 88 | 93 | 99 | 104 | 110 |
| 34–35 | 6 | 12 | 18 | 24 | 30 | 36 | 42 | 48 | 54 | 60 | 66 | 72 | 78 | 84 | 90 | 96 | 102 | 108 | 114 | 120 |
| 36–37 | 6 | 13 | 19 | 26 | 32 | 39 | 45 | 52 | 58 | 65 | 71 | 78 | 84 | 91 | 97 | 104 | 110 | 117 | 123 | 130 |
| 38–39 | 7 | 14 | 21 | 28 | 35 | 42 | 49 | 56 | 63 | 70 | 77 | 84 | 91 | 98 | 105 | 112 | 119 | 126 | 133 | 140 |
| 40–41 | 7 | 15 | 22 | 30 | 37 | 45 | 52 | 60 | 67 | 75 | 82 | 90 | 97 | 105 | 112 | 120 | 127 | 135 | 142 | 150 |

de psion. L'énergie psychique émane d'une seule et même source, uniformément utilisée par les différentes formations psioniques du personnage.

Bien qu'un psionique n'ait qu'une seule réserve de points psi découlant de ses classes, de sa race et de ses dons, il reste limité par ses différentes classes quant au niveau de manifestation associé à chacune des facultés psioniques qu'il connaît. C'est ainsi qu'un psion 10/guerrier psychique 2 pourra dépenser jusqu'à 10 points psi pour manifester une faculté de psion, mais seulement 2 points pour manifester une faculté de guerrier psychique. La source d'énergie psychique se présente comme une réserve unique, mais chaque personnage maîtrise à des niveaux différents les facultés qu'il tient de ses diverses classes psioniques.

## CARACTÉRISTIQUES ET MANIFESTATION

La caractéristique primordiale dont dépendent les facultés psioniques du personnage est déterminée par la classe psionique (ou les classes psioniques) du personnage : Intelligence pour un psion, Sagesse pour un guerrier psychique et Charisme pour un prodige. Le modificateur de cette caractéristique est appelé modificateur de caractéristique primordiale. Si la valeur de caractéristique primordiale du personnage est de 9 ou moins, il est incapable de manifester la moindre faculté psionique correspondant à cette classe psionique (c'est pourquoi la Table 2–1 ne propose pas les valeurs de caractéristique inférieures à 10).

À l'instar des magiciens et des prêtres qui jouissent de sorts supplémentaires grâce à une valeur élevée d'Intelligence ou de Sagesse, tout personnage qui manifeste des facultés psioniques (psion, guerrier psychique ou prodige) bénéficie de points psi supplémentaires si la caractéristique associée présente une valeur élevée, comme le montre la Table 2–1. Ainsi, le psion Ialdabode, doté d'une valeur d'Intelligence de 15, est suffisamment brillant pour recevoir 1 point psi supplémentaire au niveau 1. Lorsqu'il atteint le niveau 2 de psion, ces points supplémentaires passent à 2.

**Détermination des points psi supplémentaires.** La valeur de caractéristique associée aux facultés psioniques du personnage lui confère un nombre de points psi supplémentaires égal à son modificateur de caractéristique primordial × niveau de manifestation du personnage × 1/2. La Table 2–1 présente le résultat de ce calcul pour les niveaux de classe allant de 1 à 20 et pour les valeurs de caractéristique associée de 10 à 41.

## ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Chaque description de classe s'achève par un exemple d'équipement de départ que vous pouvez utiliser pour créer un personnage de niveau 1 dans la classe correspondante. Au lieu de cela, vous pouvez également déterminer aléatoirement les fonds de départ du personnage selon la table ci-dessous et acheter ensuite son équipement, objet par objet.

### MISE À JOUR DE PERSONNAGES PSIONIQUES

Si vous avez créé un personnage psionique selon les instructions de l'ancien *Manuel des Psioniques*, vous remarquerez que le psion, le guerrier psychique et l'âme acérée présentés ici sont légèrement différents. Faites le point avec votre MD pour mettre le personnage à jour selon les instructions du présent ouvrage. S'il est d'accord, nous vous conseillons de vous conformer à la méthode suivante.

- Le psion révisé présente une progression plus rapide en termes de facultés psioniques connues (en puissance et en nombre) et davantage de points psi. De plus, il doit choisir sa discipline. Ce choix risque de fermer l'accès à un certain nombre de facultés jusque-là connues du personnage et vous amènera donc à en sélectionner de nouvelles.
- Le guerrier psychique a moins changé que le psion. Vérifiez tout de même votre sélection de facultés psioniques pour vous assurer qu'elles figurent toutes dans le présent ouvrage.
- L'ancienne classe de prestige de surineur est désormais une classe de personnage à part entière, qui prend le nom d'âme acérée. Il vous faudra probablement revoir votre personnage depuis le niveau 1, pas à pas.
- Certaines facultés ont été abandonnées et ne sont plus accessibles aux psioniques (*chute de feu*, *invisibilité*, etc.). Remplacez-les par d'autres du même niveau.

En outre, de nombreux objets psioniques du présent ouvrage (voir Chapitre 7) présentent des effets et un coût légèrement différents de leur version précédente. La manière la plus simple de mettre votre équipement psionique à jour consiste à remplacer les objets psioniques acquis avant la révision par ceux qui portent le même nom dans le présent livre (ce qui n'est pas toujours possible, certains objets ayant été retirés du jeu). Une méthode plus laborieuse consiste à faire le total de la valeur en pièces d'or de tous vos objets et d'en acheter de nouveaux avec l'équivalent de cet argent, en prenant soin de remplacer les anciens objets par leur équivalent révisé à chaque fois que cela est possible. Il se peut aussi que votre MD ait sa propre méthode de mise à jour de l'équipement psionique des personnages ou veuille intervenir davantage dans la transition.

**Table 2–2 : Richesse de départ**

| Classe | Total en po (moyenne) |
|---|---|
| Âme acérée | 5d4 × 10 (125 po) |
| Guerrier psychique | 5d4 × 10 (125 po) |
| Prodige | 4d4 × 10 (100 po) |
| Psion | 3d4 × 10 (75 po) |

# Âme acérée

L'âme acérée considère son esprit comme la plus belle chose de la création, mais également comme la plus meurtrière). Guidée par ce principe et bénéficiant d'un entraînement prolongé, l'âme acérée parvient à forger sa force mentale en une lame chatoyante d'énergie psychique quasi solide, souvent appelée « lame spirituelle ».

L'arme de chaque âme acérée diffère en couleur et en forme, selon sa personnalité, sa force mentale et même son humeur. Bien qu'aucune lame spirituelle ne soit semblable à une autre, elles partagent toutes les mêmes propriétés meurtrières. Les âmes acérées sont renommées pour leur violence car elles transforment la puissance de leur esprit en une arme effrayante.

**Aventure.** Si la prudence et la préparation font bien partie de l'approche de l'aventure des âmes acérées, la plupart ont du mal à taire leur témérité naturelle et leur sens du spectacle. Après tout, les aventuriers capables de se débarrasser de leurs adversaires au fil d'une lame engendrée par leur seul esprit sont-ils nombreux ? C'est ainsi que l'aventure se présente aux yeux de bien des âmes acérées comme une occasion de faire ce qu'elles aiment par-dessus tout : manier la lame parfaite qu'ont forgée leurs désirs les plus profonds.

*Xerxès, âme acérée*

**Profil.** Plus encore que toute autre classe psionique, l'âme acérée combat grâce à l'énergie psionique, aussi bien au corps à corps qu'à distance. Force brute, prouesses martiales et talent psionique permettent à l'âme acérée d'évoluer sur un pied d'égalité, au bas mot, avec toute classe spécialisée dans le combat quand elle se retrouve sur le champ de bataille.

**Alignement.** Malgré leur sens inné du spectacle, les âmes acérées sont souvent loyales, comptant sur une grande discipline intérieure pour idéaliser et matérialiser leurs lames spirituelles. Les âmes acérées d'alignement chaotique misent davantage sur leur force d'âme pour cristalliser leur lame, par opposition à une discipline rigide. Les personnages neutres au regard de la Loi et du Chaos donnent rarement des âmes acérées.

**Religion.** Les âmes acérées qui éprouvent le besoin de vénérer une divinité se tournent parfois vers des dieux tels que Saint Cuthbert (dieu de la vengeance) ou Héronéus (dieu de la bravoure). Les âmes acérées maléfiques révèrent souvent Érythnul et profitent avec délice de leur capacité à massacrer par la force de l'esprit.

**Antécédents.** Bien souvent, ceux qui ont la possibilité et le désir d'associer la manifestation de facultés psioniques et la puissance martiale se tournent vers la carrière de guerrier psychique, mais la voie de l'âme acérée reste plus séduisante aux yeux de ceux qui présentent le mélange idéal de talent et de technique. Pour la plupart, les âmes acérées sont entraînées par d'autres âmes acérées, plus anciennes et expérimentées.

**Races.** Le psionique est un art parfaitement imprévisible capable de s'exprimer au sein de toutes les races classiques. Parmi les races ayant un penchant pour les facultés psioniques (celles qui sont décrites dans le Chapitre 1), les xèphes ont une forte propension à devenir âmes acérées.

Il est quasiment impossible d'être formé dans cette classe parmi les autres races.

**Autres classes.** Les âmes acérées s'entendent particulièrement bien avec ceux qui partagent leur côté va-t-en-guerre, comme

**Table 2–3 : L'âme acérée**

| Niveau | Bonus de base à l'attaque | Bonus de base de Réflexes | Bonus de base de Vigueur | Bonus de base de Volonté | Spécial |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +0 | +2 | +0 | +2 | Arme de prédilection (lame spirituelle), capacité psionique innée, lame spirituelle |
| 2 | +1 | +3 | +0 | +3 | Lame de jet spirituelle |
| 3 | +2 | +3 | +1 | +3 | Frappe psychique (+1d8) |
| 4 | +3 | +4 | +1 | +4 | *Lame spirituelle +1* |
| 5 | +3 | +4 | +1 | +4 | Arme instantanée, lame spirituelle façonnée |
| 6 | +4 | +5 | +2 | +5 | Perfectionnement de lame spirituelle (+1), rapidité psionique |
| 7 | +5 | +5 | +2 | +5 | Frappe psychique (+2d8) |
| 8 | +6/+1 | +6 | +2 | +6 | *Lame spirituelle +2* |
| 9 | +6/+1 | +6 | +3 | +6 | Arme de prédilection supérieure (lame spirituelle), pluie de lames |
| 10 | +7/+2 | +7 | +3 | +7 | Perfectionnement de lame spirituelle (+2) |
| 11 | +8/+3 | +7 | +3 | +7 | Frappe psychique (+3d8) |
| 12 | +9/+4 | +8 | +4 | +8 | *Lame spirituelle +3* |
| 13 | +9/+4 | +8 | +4 | +8 | Estocade mentale |
| 14 | +10/+5 | +9 | +4 | +9 | Perfectionnement de lame spirituelle (+3) |
| 15 | +11/+6/+1 | +9 | +5 | +9 | Frappe psychique (+4d8) |
| 16 | +12/+7/+2 | +10 | +5 | +10 | *Lame spirituelle +4* |
| 17 | +12/+7/+2 | +10 | +5 | +10 | Lancer multiple |
| 18 | +13/+8/+3 | +11 | +6 | +11 | Perfectionnement de lame spirituelle (+4) |
| 19 | +14/+9/+4 | +11 | +6 | +11 | Frappe psychique (+5d8) |
| 20 | +15/+10/+5 | +12 | +6 | +12 | *Lame spirituelle +5* |



*Illus. de S. Belledin*

les moines, les guerriers et les paladins. Elles sont moins à l'aise en compagnie de guerriers psychiques (probablement parce qu'elles les perçoivent comme des concurrents), de lanceurs de sorts, de psions et de prodiges, même si elles font généralement montre de la discipline nécessaire pour s'adapter à tout type de contact.

## INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux âmes acérées.

**Caractéristiques.** La Force est la caractéristique idéale de l'âme acérée car elle contribue à ses prouesses au corps à corps. La Dextérité confère une meilleure défense et des bonus aux attaques à distance. De plus, elle s'avère déterminante en matière de discrétion, art dans lequel excellent de nombreuses âmes acérées. La Constitution améliore évidemment leur résistance.

**Alignement.** Au choix.

**Dés de vie.** d10.

### Compétences de classe

Les compétences de l'âme acérée (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Autohypnose* (Sag), Concentration* (Con), Connaissances (psionique)* (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Escalade (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Saut (For).

* Cf. Chapitre 3 pour la description de ces nouvelles compétences et leur utilisation spécifique. Les autres compétences apparaissent dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

**Points de compétence au niveau 1 :** (4 + modificateur d'Int) × 4.

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 4 + modificateur d'Int.

### Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe d'âme acérée :

**Armes et armures.** L'âme acérée est formée au maniement de toutes les armes courantes, de sa lame spirituelle et des boucliers (à l'exception des pavois). Elles est également formée au port des armures légères.

**Arme de prédilection (lame spirituelle).** L'âme acérée bénéficie du don Arme de prédilection (lame spirituelle) en tant que don supplémentaire, sans avoir à en remplir les conditions.

**Capacité psionique innée.** L'âme acérée reçoit le don Capacité psionique innée en tant que don supplémentaire. Cette aptitude de classe confère au personnage l'énergie psionique dont il a besoin pour matérialiser sa lame spirituelle au cas où il n'aurait pas de points psi.

**Lame spirituelle (Sur).** Par une action de mouvement, l'âme acérée peut créer une lame constituée d'énergie psychique quasi solide et élaborée à partir de son esprit.

Son aspect visuel mis à part, la lame est en tout point identique à une épée courte d'une taille correspondant à celle de son porteur. Ainsi, une âme acérée de taille M matérialise une lame spirituelle de taille M qu'il peut manier comme une arme légère et qui inflige 1d6 points de dégâts (crit. 19–20/×2). Une âme acérée d'une catégorie de taille différente matérialise une lame spirituelle correspondant à une épée courte adaptée à sa taille, les dégâts infligés étant modifiés selon les Tables 7–4 et 7–5 du *Manuel des Joueurs*. Le porteur de la lame spirituelle applique normalement son modificateur de Force aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec l'arme.

La lame peut être brisée (solidité de 10, 10 points de résistance). Cependant, l'âme acérée peut en créer une nouvelle dès qu'il dispose d'une action de mouvement. Aussitôt qu'il relâche sa prise, la lame se dissipe (à moins qu'il ne cherche à la projeter ; voir plus loin). La lame spirituelle est considérée comme une arme magique pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts.

L'âme acérée peut utiliser des dons tels Attaque en puissance ou Expertise du combat conjointement avec sa lame spirituelle, comme s'il s'agissait d'une arme normale. Elle peut également associer sa lame spirituelle à des dons qui s'accompagnent du choix d'une arme, tel Spécialisation martiale. Les facultés et les sorts qui améliorent les armes peuvent agir sur une lame spirituelle.

La lame spirituelle devient plus efficace au fur et à mesure que le personnage progresse. Lorsque l'âme acérée atteint le niveau 4 et tous les quatre niveaux après cela, sa lame spirituelle gagne un bonus d'altération cumulatif de +1, applicable aux jets d'attaque et de dégâts (+2 au niveau 8, +3 au niveau 12, +4 au niveau 16 et +5 au niveau 20).

Dans les endroits où les psioniques ne sauraient normalement opérer (comme dans un *champ d'exclusion psionique*, par exemple), l'âme acérée peut tenter de maintenir sa lame spirituelle en réussissant un jet de Volonté (DD 20). En cas de réussite, l'âme acérée maintient sa lame spirituelle pour un nombre de rounds égal à son niveau de classe, après quoi elle doit tenter un nouveau jet de sauvegarde si elle se trouve toujours dans la même situation. En cas d'échec, sa lame disparaît. À son tour de jeu, l'âme acérée qui se trouve toujours dans un environnement neutralisant les effets psioniques peut tenter de matérialiser une nouvelle lame spirituelle par une action de mouvement, sous réserve qu'elle réussisse un nouveau jet de Volonté.

**Lame de jet spirituelle (Ext).** Au niveau 2, l'âme acérée peut employer sa lame spirituelle comme une arme de jet dotée d'un facteur de portée de 9 mètres. Quel que soit le résultat de cette attaque, sa lame spirituelle se dissipe immédiatement après. Une âme acérée de niveau 3 ou plus peut effectuer une frappe psychique avec sa lame de jet spirituelle (voir plus bas) de même qu'elle peut conjuguer d'autres pouvoirs spéciaux (estocade mentale, par exemple ; voir plus loin).

**Frappe psychique (Sur).** Une âme acérée de niveau 3 ou plus peut, par une action de mouvement, fournir à sa lame spirituelle une énergie psychique dévastatrice. La lame inflige 1d8 points de dégâts supplémentaires à la prochaine créature vivante et douée de conscience qu'elle frappe via une attaque au corps à corps (ou une attaque à distance dans le cas d'une lame de jet spirituelle). Les créatures immunisées contre les effets mentaux sont insensibles aux dégâts engendrés par la frappe psychique. À l'inverse de ceux de l'attaque sournoise du roublard, les dégâts engendrés par la frappe psychique ne sont pas le résultat d'une attaque portée avec précision et peuvent affecter les créatures immunisées contre les coups critiques ou qui se trouvent à plus de 9 mètres, dès lors qu'elles sont vivantes, qu'elles ne sont pas dénuées d'intelligence et qu'elles ne sont pas immunisées contre les effets mentaux.

Une fois ces dégâts supplémentaires infligés, l'énergie psychique est dépensée et la lame inflige par la suite les dégâts habituels. Cependant, l'âme acérée peut imprégner de nouveau sa lame spirituelle d'énergie dès qu'elle a droit à une action de mouvement.

Une fois que l'âme acérée a préparé sa lame pour asséner une frappe psychique, l'arme conserve l'apport d'énergie jusqu'à utilisation. Même si l'âme acérée laisse tomber la lame spirituelle ou que l'arme se dissipe, comme dans le cas où elle est lancée et manque sa cible, elle reste imprégnée d'énergie psychique quand l'âme acérée la fait apparaître de nouveau dans sa main. Il n'est néanmoins pas possible de préparer plusieurs frappes psychiques à l'avance.

Tous les quatre niveaux au-delà du niveau 3 (niveaux 7, 11, 15 et 19), les dégâts supplémentaires infligés par la frappe psychique augmentent, comme l'indique la Table 2–3.

**Arme instantanée (Sur).** Au niveau 5, l'âme acérée peut matérialiser sa lame spirituelle au prix d'une action libre plutôt que

d'une action de mouvement. Elle ne peut cependant tenter de matérialiser sa lame qu'une fois par round (si bien qu'un *champ d'exclusion psionique* requérant un jet de Volonté pour matérialiser l'arme reste difficile à négocier).

**Lame spirituelle façonnée (Sur).** Au niveau 5, l'âme acérée bénéficie de la faculté de changer la forme de sa lame spirituelle. Au prix d'une action complexe, elle est désormais capable de modeler sa lame spirituelle pour qu'elle reproduise une épée longue (1d8 points de dégâts dans le cas d'une arme à une main de taille M) ou une épée bâtarde (1d10 points de dégâts pour une arme de taille M, qui doit être maniée à deux mains, à moins que l'âme acérée ne dispose du don Maniement d'une arme exotique [épée bâtarde]). Si l'âme acérée façonne sa lame en épée bâtarde et la manie à deux mains, elle ajoute une fois et demie son bonus de Force aux jets de dégâts, comme avec toute autre arme tenue à deux mains.

L'âme acérée a également la possibilité de diviser sa lame spirituelle en deux épées courtes identiques utilisables conjointement, chacune dans une main (les malus encourus pour le combat à deux armes s'appliquant normalement). En revanche, les deux lames spirituelles sont alors dotées d'un bonus d'altération de 1 point inférieur à ce que l'âme acérée peut obtenir lorsqu'elle ne matérialise qu'une seule arme. Par exemple, si une âme acérée de niveau 12 peut créer une unique *lame spirituelle +3*, elle peut également recourir à ce pouvoir pour produire deux *lames spirituelles +2*.

**Perfectionnement de lame spirituelle (Sur).** À partir du niveau 6, l'âme acérée est capable de perfectionner sa lame spirituelle. Elle peut alors y associer l'une des propriétés spéciales d'arme de la table ci-dessous, tant que le bonus d'altération correspondant ne dépasse pas +1.

Tous les quatre niveaux au-delà du niveau 6, le bonus d'altération correspondant à la propriété spéciale que l'âme acérée peut ajouter à sa lame augmente d'un cran (soit +2 au niveau 10, +3 au niveau 14 et +4 au niveau 18). L'âme acérée peut également associer plusieurs propriétés spéciales à la lame spirituelle, tant que la somme de leurs bonus d'altération correspondants ne dépasse pas la valeur indiquée. Ainsi, une âme acérée de niveau 18 peut ajouter deux propriétés spéciales équivalant chacune à un bonus d'altération de +2, ou encore une propriété spéciale équivalant à +1 et une autre à +3.

La ou les propriétés spéciales sont les mêmes à chaque fois que l'âme acérée matérialise sa lame (à moins qu'elle ne décide de les modifier ; voir plus loin). Elles s'appliquent à toute forme prise par la lame spirituelle, y compris les lames spirituelles façonnées et les pluies de lames.

| Propriété spéciale | Bonus d'altération correspondant |
|---|---|
| Acérée | +1 |
| Chance* | +1 |
| Destruction d'arme* | +1 |
| Enchaînement | +1 |
| Gardienne | +1 |
| Psychokinésie* | +1 |
| Vicieuse | +1 |
| Broyeuse d'esprit* | +2 |
| Choc* | +2 |
| Psychokinésie intense* | +2 |
| Sanglante | +2 |
| Suppression* | +2 |
| Ingestion corporelle* | +3 |
| Ingestion spirituelle* | +3 |
| Ruine d'âme* | +3 |

* Nouvelle propriété spéciale détaillée dans le Chapitre 7 de cet ouvrage. Toutes les autres propriétés spéciales sont décrites dans le Chapitre 7 du *Guide du Maître*.

L'âme acérée peut changer les propriétés spéciales associées à sa lame spirituelle. Pour ce faire, elle doit d'abord se concentrer pendant 8 heures. Au terme de cette période, la lame spirituelle se matérialise avec les nouvelles propriétés choisies par l'âme acérée. Prenons l'exemple d'une âme acérée de niveau 10 qui a au départ décidé d'insuffler la propriété psychokinésie intense à son arme (propriété +2). Chaque fois que le personnage matérialise l'arme, il s'agit d'une *lame spirituelle +2 de psychokinésie intense*. Cependant, apprenant qu'il va devoir affronter un flagelleur mental le lendemain, il décide de méditer pendant 8 heures pour modifier cette propriété spéciale en broyeuse d'esprit.

**Rapidité psionique.** L'âme acérée de niveau 6 acquiert Rapidité psionique en tant que don supplémentaire, sans avoir à en remplir les conditions.

**Pluie de lames (Sur).** Au niveau 9, l'âme acérée devient capable de fragmenter momentanément sa lame spirituelle en plusieurs lames identiques s'attaquant chacune à un adversaire proche.

Ainsi, au cours d'une attaque à outrance, le personnage peut abandonner ses attaques normales pour diviser sa lame spirituelle et pouvoir ainsi tenter une attaque avec son bonus à l'attaque maximal contre chacun de ses adversaires compris dans son espace contrôlé. Chaque fragment agit alors comme la lame spirituelle en cours de l'âme acérée. Ainsi, si la lame spirituelle correspond à une *épée bâtarde +1 acérée*, en raison des pouvoirs de lame spirituelle façonnée et perfectionnement de lame spirituelle, chaque fragment attaque et inflige des dégâts comme une *épée bâtarde +1 acérée*.

Quand il recourt à pluie de lames, le personnage perd momentanément le bénéfice de tout bonus ou attaque supplémentaire conférés par un don ou un autre pouvoir (comme le don Enchaînement ou le sort *rapidité*).

La lame spirituelle reprend immédiatement sa forme précédente dès que la pluie de lames a asséné ses attaques.

**Arme de prédilection supérieure (lame spirituelle).** À partir du niveau 9, l'âme acérée bénéficie du don Arme de prédilection supérieure (lame spirituelle) en tant que don supplémentaire, sans avoir à en remplir les conditions.

**Estocade mentale (Sur).** Au niveau 13 ou supérieur, quand une âme acérée exécute une frappe psychique, elle peut choisir de remplacer les dés de dégâts supplémentaires par un affaiblissement temporaire d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme (au choix). Pour chaque dé de dégâts supplémentaires auquel le personnage renonce, il inflige un affaiblissement temporaire de 1 point à la caractéristique de son choix. L'âme acérée peut combiner les dés de dégâts supplémentaires et l'affaiblissement temporaire de caractéristique à sa convenance. Par exemple, une âme acérée de niveau 19 peut recourir à la frappe psychique pour infliger 2d6 points de dégâts supplémentaires et un affaiblissement temporaire de 3 points de Charisme.

L'âme acérée décide de la répartition entre dés de dégâts et affaiblissement temporaire, ainsi que de la caractéristique visée par la frappe psychique au moment où elle insuffle l'énergie de la frappe psychique à sa lame spirituelle.

**Lancer multiple (Ext).** Une âme acérée de niveau 17 peut lancer un nombre de lames spirituelles par round égal au nombre d'attaques au corps à corps qu'elle est capable de porter. Ainsi, une âme acérée de niveau 17 peut lancer deux lames spirituelles avec un bonus de base à l'attaque de +12/+7. Si le personnage a eu recours à l'aptitude de lame spirituelle façonnée pour matérialiser une lame spirituelle dans chaque main et combattre à deux armes, il peut alors lancer quatre lames spirituelles par round.

## Exemple d'âme acérée xèphe

**Armure :** armure de cuir cloutée et écu en bois (+5 à la CA, malus d'armure aux tests –3, vitesse de déplacement 9 m, 15 kg).

**Armes :** lame spirituelle (1d6, crit. 19–20/×2, 1 kg, légère, perforant).

**Compétences :** choisissez un nombre de compétences égal à 4 + modificateur d'Int.

| Compétence | Degré de maîtrise | Caractéristique | Malus d'armure aux tests |
|---|---|---|---|
| Acrobaties | 4 | Dex | –2 |
| Autohypnose | 4 | Sag | — |
| Concentration | 4 | Con | — |
| Déplacement silencieux | 4 | Dex | –2 |
| Détection | 4 | Sag | — |
| Discrétion | 4 | Dex | –2 |
| Escalade | 4 | For | –2 |
| Perception auditive | 4 | Sag | — |
| Saut | 4 | For | –2 |
| Équitation (hc) | 2 | Dex | — |
| Fouille (hc) | 2 | Int | — |
| Intimidation (hc) | 2 | Cha | — |
| Natation (hc) | 2 | For | –4 |

**Don :** Arme psionique.

**Équipement :** sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une paillasse, un sac, du silex et des amorces.

**Richesse :** 3d4 po.

# GUERRIER PSYCHIQUE

Le guerrier psychique fait du potentiel de l'esprit un art martial. Là où les psions se consacrent pleinement au développement de leurs capacités mentales, eux s'attachent au développement du corps. Leurs énergies mentales et spirituelles œuvrant à l'unisson, les guerriers psychiques essayent d'atteindre la perfection martiale.

L'épée, la hache et l'arc sont les outils matériels que les guerriers psychiques adoptent en plus de leurs facultés psioniques. Se livrant à de rigoureux exercices physiques et s'adonnant à une intense discipline psionique, le guerrier psychique est un adversaire de taille.

**Aventure.** Les guerriers psychiques sont parfaitement conscients que seuls les conflits leur permettent de progresser. Enclins à faire montre de leurs flamboyants talents, ils affirment n'avoir peur de rien. Ils n'hésitent pas à amasser les trésors que leur rapportent les aventures et la puissance qu'ils peuvent en tirer.

**Profil.** La caractéristique déterminante d'un guerrier psychique est sa capacité à agrémenter ses attaques physiques de ses dons et facultés psioniques. Un mélange de force, de compétences martiales et de capacités psioniques lui permet d'égaler et parfois de surpasser les simples guerriers de même niveau.

Lorsque le guerrier psychique gagne expérience et pouvoir, ses talents de combattant et ses facultés psioniques croissent de concert.

**Alignement.** L'entraînement d'un guerrier psychique exige de lui qu'il partage son temps entre ses capacités physiques et mentales, ce qui est le plus souvent contradictoire pour autrui. Les guerriers psychiques sont généralement chaotiques, mais il ne s'agit en aucun cas d'une obligation.

**Religion.** Les guerriers psychiques vénèrent rarement des dieux loyaux, préférant souvent Pélor, dieu du soleil, Kord, dieu de la force, ou Érythnul, dieu des carnages. Toutefois, à l'instar des psions, les guerriers psychiques comptent avant tout sur leur volonté et leur force d'âme. À ce titre, cela fait d'eux de piètres adorateurs.

**Antécédents.** En général, un guerrier psychique grandit parmi des psions ayant constitué une société ou une petite communauté d'individus au même état d'esprit, notamment pour pouvoir développer leurs facultés en toute tranquillité. De telles communautés sont rares, mais leur existence confère quelque protection dans un monde souvent hostile à l'encontre de ceux qui possèdent des facultés mentales. Les guerriers psychiques sont souvent les enfants de psions, mécontents du régime imposé par la communauté.

Bien qu'ils aient choisi leur classe par sens de la rébellion, la plupart des guerriers psychiques entretiennent toujours un lien étroit avec la communauté ou société qui les a élevés. Mais quelques-uns ne s'attachent qu'à leur propre voie d'évolution.

**Races.** La prédisposition naturelle à devenir psionique apparaît de façon totalement imprévisible au sein des races classiques. Parmi les races psioniques de naissance (décrites dans le Chapitre 1), les demi-géants, grisés par le savant mélange de puissance mentale et de prouesses physiques qu'elle propose, s'avèrent particulièrement attirés par cette classe.

Il existe peu de possibilités de formation de guerrier psychique chez les autres races. Cependant, il existe quelques guerriers psychiques illithids.

**Autres classes.** Appréciant la contribution unique de chacun, les guerriers psychiques s'entendent bien avec tout individu, quelle que soit sa classe. Comme les guerriers psychiques sont utiles au combat, la plupart des aventuriers les accueillent avec joie au sein de leur groupe.

## INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux guerriers psychiques.

**Caractéristiques.** La Force est la caractéristique idéale du guerrier psychique car elle contribue à ses prouesses au corps à corps. La Sagesse reste cependant primordiale pour le rôle qu'elle joue dans la manifestation

*Mordune, guerrier psychique*

*Illus. de J. Jarvis*

**Table 2–4 : Le guerrier psychique**

| Niveau | Bonus de base à l'attaque | Bonus de base de Réflexes | Bonus de base Vigueur | Bonus de base Volonté | Spécial | Points psi/jour | Facultés connues | Niveau de faculté maximal |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +0 | +0 | +2 | +0 | Don supplémentaire | 0* | 1 | 1er |
| 2 | +1 | +0 | +3 | +0 | Don supplémentaire | 1 | 2 | 1er |
| 3 | +2 | +1 | +3 | +1 | — | 3 | 3 | 1er |
| 4 | +3 | +1 | +4 | +1 | — | 5 | 4 | 2e |
| 5 | +3 | +1 | +4 | +1 | Don supplémentaire | 7 | 5 | 2e |
| 6 | +4 | +2 | +5 | +2 | — | 11 | 6 | 2e |
| 7 | +5 | +2 | +5 | +2 | — | 15 | 7 | 3e |
| 8 | +6/+1 | +2 | +6 | +2 | Don supplémentaire | 19 | 8 | 3e |
| 9 | +6/+1 | +3 | +6 | +3 | — | 23 | 9 | 3e |
| 10 | +7/+2 | +3 | +7 | +3 | — | 27 | 10 | 4e |
| 11 | +8/+3 | +3 | +7 | +3 | Don supplémentaire | 35 | 11 | 4e |
| 12 | +9/+4 | +4 | +8 | +4 | — | 43 | 12 | 4e |
| 13 | +9/+4 | +4 | +8 | +4 | — | 51 | 13 | 5e |
| 14 | +10/+5 | +4 | +9 | +4 | Don supplémentaire | 59 | 14 | 5e |
| 15 | +11/+6/+1 | +5 | +9 | +5 | — | 67 | 15 | 5e |
| 16 | +12/+7/+2 | +5 | +10 | +5 | — | 79 | 16 | 6e |
| 17 | +12/+7/+2 | +5 | +10 | +5 | Don supplémentaire | 91 | 17 | 6e |
| 18 | +13/+8/+3 | +6 | +11 | +6 | — | 103 | 18 | 6e |
| 19 | +14/+9/+4 | +6 | +11 | +6 | — | 115 | 19 | 6e |
| 20 | +15/+10/+5 | +6 | +12 | +6 | Don supplémentaire | 127 | 20 | 6e |

* Le guerrier psychique ne reçoit aucun point psi par le biais de sa classe au niveau 1. En revanche, il peut ajouter ses éventuels points psi supplémentaires (conférés par une valeur de Sagesse élevée, sa race, ses dons ou toute autre source) à sa réserve. Il peut alors dépenser ces points, le cas échéant, pour manifester sa faculté.

des facultés. La Dextérité confère une meilleure défense et des bonus aux attaques à distance. Enfin, la Constitution améliore sa résistance.

**Alignement.** Au choix.

**Dés de vie.** d8.

## Compétences de classe

Les compétences du guerrier psychique (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Autohypnose* (Sag), Concentration* (Con), Connaissances (psionique)* (Int), Équitation (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Natation (For), Profession (Sag) et Saut (For).

* Cf. Chapitre 3 pour la description de ces nouvelles compétences et leur utilisation spécifique. Les autres compétences apparaissent dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

**Points de compétence au niveau 1 :** (2 + modificateur d'Int) × 4.

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 2 + modificateur d'Int.

## Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de guerrier psychique :

**Armes et armures.** Le guerrier psychique est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (à l'exception des pavois). Il est également formé au port de toutes les armures (légères, intermédiaires et lourdes).

**Points psi/jour.** La capacité d'un guerrier psychique à manifester ses facultés psioniques dépend de sa réserve de points psi. Son quota quotidien de points psi est indiqué sur la Table 2–4. Il reçoit par ailleurs des points psi quotidiens supplémentaires s'il dispose d'une valeur de Sagesse élevée (cf. Table 2–1). Sa race peut également lui conférer des points psi quotidiens supplémentaires, tout comme certains dons et objets. Un guerrier psychique de niveau 1 ne reçoit aucun point psi du fait de sa classe, mais il peut bénéficier de ces éventuels points psi supplémentaires, qu'il peut alors utiliser pour manifester l'unique faculté qu'il connaît.

**Facultés connues.** Au début de sa carrière, le guerrier psychique connaît une faculté de guerrier psychique de son choix. Chaque fois qu'il gagne un niveau, les secrets d'une nouvelle faculté lui sont dévoilés.

Le personnage sélectionne ses facultés parmi la liste des facultés de guerrier psychique. Les dons Connaissance psionique étendue, page 44, et Connaissance psionique épique, page 34, lui permettent d'apprendre des facultés issues de listes d'autres classes. Lorsqu'un guerrier psychique manifeste une faculté, le coût total en points psi ne peut jamais dépasser son niveau de manifestation.

Le nombre de manifestations quotidiennes de facultés d'un guerrier psychique n'est limité que par ses points psi quotidiens. Ainsi, un guerrier psychique de niveau 11 (pourvu d'un total de 35 points psi) peut manifester une faculté coûtant 1 point psi jusqu'à 35 fois par jour, une faculté coûtant 5 points psi jusqu'à 7 fois par jour ou quelque autre combinaison de facultés dont le coût total ne dépasse pas 35 points psi.

Le guerrier psychique connaît ses facultés : elles sont enracinées dans son esprit. Il n'a pas besoin de les préparer (contrairement à certains lanceurs de sorts), mais doit bénéficier d'une bonne nuit de sommeil chaque jour pour pouvoir regagner les points psi dépensés.

Le degré de difficulté du jet de sauvegarde effectué contre une faculté de guerrier psychique est égal à 10 + niveau de la faculté + modificateur de Sagesse du guerrier psychique. Par exemple, le jet de sauvegarde effectué contre une faculté de 6e niveau est assorti d'un DD égal à 16 + modificateur de Sag du guerrier psychique.

**Niveau maximum des facultés connues.** Le guerrier psychique débute sa carrière avec la possibilité d'apprendre des facultés de 1er niveau. En gagnant des niveaux, il est capable de maîtriser des facultés plus complexes. C'est ainsi qu'un guerrier psychique de niveau 4 peut apprendre des facultés de 2e niveau ou inférieur, qu'un guerrier psychique de niveau 7 peut apprendre des facultés de 3e niveau ou inférieur, etc.

Pour pouvoir apprendre et manifester une faculté, le guerrier psychique doit avoir une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + niveau de la faculté. Ainsi, un guerrier psychique pourvu d'une valeur de Sagesse égale à 13 peut manifester des facultés de 3e niveau ou inférieur.

**Dons supplémentaires.** Au niveau 1, le guerrier psychique choisit un don supplémentaire en plus de celui auquel tout le monde a droit et de celui qui est offert aux humains. Par la suite, il gagne un nouveau don supplémentaire au niveau 2 et tous les trois

niveaux après cela (niveaux 5, 8, 11, 14, 17 et 20). Ces dons supplémentaires doivent forcément être choisis parmi les dons de guerrier de la Table 5–1 : dons, pages 90–91 du *Manuel des Joueurs*, ou parmi les dons psioniques du Chapitre 3 du présent ouvrage. Le personnage doit remplir les conditions d'obtention de chaque don, ce qui inclut une valeur de caractéristique plancher ou un bonus de base à l'attaque minimal, mais également les conditions liées à la classe. Le guerrier psychique n'a pas le droit de choisir un don exigeant précisément de disposer de niveaux dans la classe de guerrier (comme Spécialisation martiale ou Arme de prédilection supérieure), à moins bien sûr qu'il ne soit multiclassé et doté des niveaux exigés de guerrier.

Ces dons viennent en plus de ceux que tout personnage acquiert tous les trois niveaux (voir la Table 3–2 : expérience et avantages liés au niveau, page 22 du *Manuel des Joueurs*). Lorsqu'il choisit l'un des dons auxquels tout le monde a droit, le guerrier psychique n'est pas limité aux dons de guerrier et aux dons psioniques.

### Exemple de guerrier psychique demi-géant

**Armure** : armure d'écailles et écu en bois (+6 à la CA, malus d'armure aux tests –6, vitesse de déplacement 6 m, 20 kg).

**Armes** : épée longue de taille G (2d6, crit. 19–20/×2, 4 kg, une main, tranchant).

Arc court (1d6, crit. ×3, facteur de portée 18 m, 1 kg, perforant).

**Compétences** : choisissez un nombre de compétences égal à 2 + modificateur d'Int.

| Compétence | Degré de maîtrise | Caractéristique | Malus d'armure aux tests |
|---|---|---|---|
| Autohypnose | 4 | Sag | — |
| Connaissances (psionique) | 4 | Int | — |
| Équitation | 4 | Dex | — |
| Escalade | 4 | For | –6 |
| Fouille | 4 | Int | — |
| Natation | 4 | For | –12 |
| Saut | 4 | For | –6 |
| Détection (hc) | 2 | Sag | — |
| Perception auditive (hc) | 2 | Sag | — |

**Don** : Arme de prédilection (épée longue).

**Don supplémentaire (guerrier psychique)** : Corps psionique.

**Faculté connue** : *extension*.

**Équipement** : sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une paillasse, un sac, du silex et des amorces. Carquois et 20 flèches.

**Richesse** : 4d4 po.

## PRODIGE

Le psion tire ses facultés psioniques d'une discipline mentale et d'une évolution intellectuelle très strictes. Ce n'est certainement pas le cas du prodige, qui tire sa force psionique des émotions à l'état brut.

L'art psionique régi par les émotions n'a rien d'une science et tout d'une passion. Le zèle avec lequel le prodige s'engage dans l'exploration de ses capacités psioniques est tellement extrême qu'il lui arrive de pouvoir déclencher une déferlante de puissance dépassant de loin ses aptitudes normales. Mais ce pouvoir a un prix : en dépassant ses limites, le prodige risque un véritable retour de flammes psychique.

**Aventure.** Les prodiges voient les quêtes périlleuses comme autant d'occasions d'user de leur puissance psionique émotionnelle. Désireux de montrer ce qu'ils peuvent réaliser, il usent de leurs aptitudes psioniques pour surmonter les écueils. La manifestation de leurs facultés reste leur priorité, mais ils ne crachent pas sur les richesses et les objets qui peuvent leur permettre de renforcer leur efficacité psionique.

**Profil.** Les prodiges entretiennent un rapport passionnel avec leurs facultés psioniques, n'hésitant pas à éprouver leurs ultimes limites dans le cadre des déferlantes psioniques. Mais ils restent conscients des risques que celles-ci peuvent encourir et du nombre limité de facultés qu'elles peuvent engendrer. C'est pourquoi ils développent au maximum leur efficacité au combat et un grand nombre de compétences leur permettant de rester à l'affût en toute situation.

**Alignement.** Les prodiges peuvent adopter tous les alignements possibles, aucun ne présentant d'incompatibilité avec leur évolution psionique.

**Religion.** Le prodige est bien trop égocentrique pour s'intéresser aux vertus des doctrines religieuses.

**Antécédents.** Les prodiges sont bien souvent autodidactes. Il s'agit généralement d'individus qui ont passé leur enfance livrés à eux-mêmes, parfois forcés par un destin cruel à survivre seuls

**TABLE 2–5 : LE PRODIGE**

| Niveau | Bonus de base à l'attaque | Bonus de base de Réflexes | Bonus de base de Vigueur | Bonus de base de Volonté | Spécial | Points psi/jour | Facultés connues | Niveau de faculté maximal |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +0 | +0 | +0 | +2 | Asthénie psychique, déferlante psionique (+1) | 2 | 1 | 1er |
| 2 | +1 | +0 | +0 | +3 | Silhouette fuyante | 6 | 2 | 1er |
| 3 | +2 | +1 | +1 | +3 | Déferlante psionique (+2) | 11 | 2 | 1er |
| 4 | +3 | +1 | +1 | +4 | Euphorie de la déferlante (+1) | 17 | 3 | 2e |
| 5 | +3 | +1 | +1 | +4 | Esprit volatil (1 point psi) | 25 | 3 | 2e |
| 6 | +4 | +2 | +2 | +5 | — | 35 | 4 | 3e |
| 7 | +5 | +2 | +2 | +5 | Déferlante psionique (+3) | 46 | 4 | 3e |
| 8 | +6/+1 | +2 | +2 | +6 | — | 58 | 5 | 4e |
| 9 | +6/+1 | +3 | +3 | +6 | Esprit volatil (2 points psi) | 72 | 5 | 4e |
| 10 | +7/+2 | +3 | +3 | +7 | — | 88 | 6 | 5e |
| 11 | +8/+3 | +3 | +3 | +7 | Déferlante psionique (+4) | 106 | 6 | 5e |
| 12 | +9/+4 | +4 | +4 | +8 | Euphorie de la déferlante (+2) | 126 | 7 | 6e |
| 13 | +9/+4 | +4 | +4 | +8 | Esprit volatil (3 points psi) | 147 | 7 | 6e |
| 14 | +10/+5 | +4 | +4 | +9 | — | 170 | 8 | 7e |
| 15 | +11/+6/+1 | +5 | +5 | +9 | Déferlante psionique (+5) | 195 | 8 | 7e |
| 16 | +12/+7/+2 | +5 | +5 | +10 | — | 221 | 9 | 8e |
| 17 | +12/+7/+2 | +5 | +5 | +10 | Esprit volatil (4 points psi) | 250 | 9 | 8e |
| 18 | +13/+8/+3 | +6 | +6 | +11 | — | 280 | 10 | 9e |
| 19 | +14/+9/+4 | +6 | +6 | +11 | Déferlante psionique (+6) | 311 | 10 | 9e |
| 20 | +15/+10/+5 | +6 | +6 | +12 | Euphorie de la déferlante (+3) | 343 | 11 | 9e |

dans la nature. La vie à l'état sauvage n'a pas pour vertu de forger des liens, si bien que lorsqu'on retrouve un prodige, il rejoint généralement la civilisation. Mais son développement mental a alors déjà pris une direction irréversible. Les prodiges qui élisent domicile dans une cité cherchent à rattraper leurs années de solitude en s'attirant l'admiration d'autrui par le biais de leurs prouesses psioniques.

Les prodiges se reconnaissent mutuellement comme des compagnons de voyage sur la route de la découverte intime. Il leur arrive d'éprouver une sorte de lien de parenté avec leurs semblables, mais ils ressentent souvent le besoin de se mesurer à eux.

**Races.** Les prodiges ont plus de chances d'apparaître parmi les ménades qu'au sein de toute autre race. Les prodiges humains sont presque aussi courants. Les dromites, les elfes, les halfelins, les gnomes et les xèphes sont généralement incapables de nouer avec la conjoncture émotionnelle susceptible de déclencher ces prouesses psioniques, préférant les approches plus disciplinées des autres classes. La tradition des prodiges est en revanche plus proche de la culture des demi-géants, chez lesquels on trouve quelques membres de cette classe. Étonnamment, certains nains, en révolte contre leur société, sont séduits par les pouvoirs du prodige et embrassent cette carrière par accident.

Les autres créatures qui présentent des affinités psioniques sont plus facilement amenées à devenir prodiges qu'à emprunter une autre voie psionique.

**Autres classes.** Si les prodiges restent assurément des individus turbulents, ils apprécient généralement la compagnie d'autrui, ne serait-ce que pour faire étalage de leurs exploits, que ce soit dans l'action ou par la parole.

**Rôle.** Le prodige combat parfois en première ligne, profitant de ses facultés pour renforcer son efficacité martiale brute. D'autres préfèrent une position moins exposée et usent de leurs facultés pour accroître la puissance d'attaque du groupe dans son entier.

## INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux prodiges.

**Caractéristiques.** Le Charisme définit la puissance maximale des facultés du prodige ainsi que la difficulté qu'elles présentent pour ceux qui tentent d'y résister. La Dextérité confère une meilleure défense au prodige et des bonus à certaines compétences de classe. La Force contribue à son efficacité au combat.

**Alignement.** Au choix.

**Dés de vie.** d6.

*Eulade, prodige*

### Compétences de classe

Les compétences de classe du prodige (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Art psi* (Int), Artisanat (Int), Autohypnose* (Sag), Bluff (Cha), Concentration* (Con), Connaissances (psionique)* (Int), Détection (Sag), Équilibre (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag) et Saut (For).

* Cf. Chapitre 3 pour la description de ces nouvelles compétences ou leur utilisation spécifique. Les autres compétences apparaissent dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

**Points de compétence au niveau 1 :** (4 + modificateur d'Int) × 4.

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 4 + modificateur d'Int.

### Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prodige :

**Armes et armures.** Le prodige est formé au maniement de toutes les armes courantes et des boucliers (à l'exception des pavois). Il est également formé au port des armures légères.

**Points psi/jour.** La capacité d'un prodige à manifester ses facultés psioniques dépend de sa réserve de points psi. Son quota quotidien de points psi est indiqué sur la Table 2–3. Il reçoit par ailleurs des points psi quotidiens supplémentaires s'il dispose d'une valeur de Charisme élevée (cf. Table 2–1). Sa race peut également lui conférer des points psi quotidiens supplémentaires, tout comme certains dons et objets.

**Facultés connues.** Au début de sa carrière, le prodige connaît une faculté de prodige de son choix. Chaque fois qu'il gagne un niveau pair, les secrets d'une nouvelle faculté lui sont dévoilés.

Le personnage sélectionne ses facultés parmi la liste des facultés de prodige. Les dons Connaissance psionique étendue, page 44, et Connaissance psionique épique, page 34, lui permettent d'apprendre des facultés issues de listes d'autres classes. Lorsqu'un prodige manifeste une faculté, le coût total en points psi ne peut jamais dépasser son niveau de manifestation.

Le nombre de manifestations quotidiennes de facultés d'un prodige n'est limité que par ses points psi quotidiens. Ainsi, un prodige de niveau 9 (avec un total de 72 points psi) peut manifester une faculté coûtant 1 point psi jusqu'à 72 fois par jour, une faculté coûtant 9 points psi jusqu'à 8 fois par jour ou quelque autre combinaison de facultés dont le coût total ne dépasse pas 72 points psi.

Le prodige connaît ses facultés : elles sont enracinées dans son esprit. Il n'a pas besoin de les préparer (contrairement à certains lanceurs de sorts), mais doit bénéficier d'une bonne nuit de sommeil chaque jour pour pouvoir regagner ses points psi dépensés.

Le degré de difficulté du jet de sauvegarde effectué contre une faculté de prodige est égal à 10 + niveau de la faculté + modificateur de Charisme du prodige. Par exemple, le jet de sauvegarde effectué contre une faculté de 6e niveau est assorti d'un DD égal à 16 + modificateur de Cha du prodige.

**Niveau maximum des facultés connues.** Le prodige débute sa carrière avec la possibilité d'apprendre les facultés de 1er niveau. En gagnant des niveaux, il est capable de maîtriser des facultés plus complexes. C'est ainsi qu'un prodige de niveau 4 peut apprendre des facultés de 2e niveau ou inférieur, qu'un prodige de niveau 6 peut apprendre des facultés de 3e niveau ou inférieur, etc.

Pour pouvoir apprendre et manifester une faculté, le prodige doit avoir une valeur de Charisme au moins égale à 10 + niveau de la faculté. Ainsi, un prodige pourvu d'une valeur de Charisme de 16 peut manifester des facultés de 6e niveau ou inférieur.

**Déferlante psionique (Sur).** Le prodige peut se laisser emporter par sa passion et ses émotions pour produire une véritable



*Illus. de M. Moore*

déferlante accompagnant ses manifestations de facultés psioniques. Au cours de ce phénomène, le prodige acquiert une puissance psionique considérable, mais il prend aussi le risque de nuire à sa santé s'il use de cette force sans discernement.

Le prodige peut choisir d'invoquer une déferlante à chaque fois qu'il manifeste une faculté. Ce faisant, il bénéficie d'un bonus de +1 au niveau de manifestation de la faculté et de 1 point psi gratuit pour améliorer les effets de cette faculté. Ce point psi ne peut pas être utilisé pour payer le coût de base de la faculté, il ne peut servir que pour choisir une augmentation. Le bonus au niveau de manifestation permet au personnage d'améliorer la faculté au-delà de ses limites normales et il affecte les éventuelles variables numériques de la faculté qui dépendent du niveau (comme la portée).

En revanche, cette augmentation du niveau de manifestation ne confère évidemment pas d'autres avantages au prodige (il ne bénéficie pas de nouvelles aptitudes de classe, son éventuel cristal psi n'acquiert aucun nouveau pouvoir, etc.)

Le prodige ne peut recourir au don Combustion psionique (cf. page 44) et invoquer une déferlante psionique en même temps.

Par exemple Leila, une prodige de niveau 3, connaît la faculté *assaut mental* (cf. page 79). Elle a normalement la possibilité de dépenser 3 points psi (1 de base, plus 2 pour l'amélioration) pour infliger 3d10 points de dégâts par le biais de cette faculté. Si elle invoque une déferlante psionique en manifestant cette faculté, elle dépense toujours 3 points psi, mais inflige 4d10 points de dégâts (exactement comme si son niveau de manifestation était de 4 et qu'elle pouvait dépenser jusqu'à 4 points psi pour manifester la faculté).

À partir du niveau 3, le prodige peut choisir d'augmenter son niveau de manifestation de +2 au lieu de +1. Au niveau 7, il peut apporter une augmentation allant jusqu'à +3. Cet élargissement continue avec la progression du personnage, si bien que le prodige peut augmenter son niveau de manifestation de +4 au niveau 11, de +5 au niveau 15 et de +6 au niveau 19 (toutes ces valeurs sont des augmentations maximales, le prodige restant libre de pratiquer une augmentation inférieure). Dans tous les cas, la déferlante psionique « fournit » les points psi supplémentaires qu'exige normalement l'amélioration de faculté, seuls les points psi dépensés pour manifester normalement la faculté étant retirés de la réserve du prodige.

**Asthénie psychique (Ext).** Repousser ses limites en invoquant une déferlante psionique reste un acte périlleux. Après chaque déferlante psionique, le prodige risque de se retrouver accablé par la contrainte qu'il s'est imposée. Les risques de subir une asthénie psychique s'élèvent à 5 % par niveau de manifestation apporté par la déferlante psionique. Si Leila, prodige de niveau 11, recourt à une déferlante psionique pour augmenter son niveau de manifestation de +4, elle a 20 % de chances d'être atteinte d'asthénie psychique à l'issue de la manifestation.

Tout prodige frappé d'asthénie psychique est hébété jusqu'à la fin de son prochain tour de jeu et perd un nombre de points psi égal à son niveau de prodige.

**Silhouette fuyante (Ext).** Dès le niveau 2, l'intuition du prodige prend le pas sur son intellect, l'avertissant du danger imminent d'attaques de contact (y compris les rayons). Il bénéficie d'un bonus à la CA contre les attaques de contact égal à son bonus de Charisme, sans toutefois pouvoir dépasser sa CA contre les attaques normales.

**Euphorie de la déferlante (Ext).** À partir du niveau 4, quand un prodige recourt à son pouvoir de déferlante psionique, il bénéficie d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde pendant un nombre de rounds égal à l'intensité de la déferlante psionique. Ainsi, quand Leila invoque une déferlante psionique pour augmenter son niveau de manifestation de +2, le bonus de moral reste actif pendant 2 rounds (bien que l'augmentation maximale associée à son pouvoir de déferlante psionique soit de +4, le fait qu'elle n'ait augmenté son niveau de manifestation que de +2 limite la durée de l'euphorie à 2 rounds).

Si le prodige est atteint d'asthénie psychique à la suite de sa déferlante psionique, il ne bénéficie pas du bonus de moral que cette dernière aurait dû engendrer.

Au niveau 12, le bonus de moral aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde associé aux déferlantes psioniques passe à +2. Au niveau 20, il passe à +3.

**Esprit volatil (Ext).** Le tempérament fougueux du prodige est difficilement cernable par la discipline de la télépathie. Chaque fois qu'une faculté de télépathie est manifestée sur un prodige de niveau 5 ou supérieur, celui qui la manifeste doit dépenser 1 point psi de plus que la normale.

Cette dépense supplémentaire ne contribue pas à améliorer la faculté. Elle ne fait que gaspiller un point psi et ne compte par dans la limite normale de 1 point psi par niveau de manifestation. Si cette dépense supplémentaire amène la dépense totale à dépasser la réserve actuelle de celui qui manifeste la faculté, celle-ci échoue et le personnage qui cherchait à la manifester gaspille tous ses points psi.

Au niveau 9, la dépense supplémentaire des facultés de télépathie manifestées contre le prodige passe à 2 points psi. Au niveau 13, elle passe à 3 points psi, puis à 4 points psi au niveau 17.

Le prodige peut, par une action simple, suspendre les effets de cette aptitude pendant 1 round (dans le cas, par exemple, où un allié chercherait à manifester une faculté de télépathie qui lui serait bénéfique).

### Exemple de prodige ménade

**Armure :** armure de cuir cloutée (+3 à la CA, malus d'armure aux tests –1, vitesse de déplacement 9 m, 10 kg).

**Armes :** épieu (1d6, 1,5 kg, une main, perforant).

Arbalète légère (1d8, crit. 19–20/×2, facteur de portée 24 m, 2 kg, perforant).

**Compétences :** choisissez un nombre de compétences égal à 4 + modificateur d'Int.

| Compétence | Degré de maîtrise | Caractéristique | Malus d'armure aux tests |
|---|---|---|---|
| Acrobaties | 4 | Dex | –1 |
| Autohypnose | 4 | Sag | — |
| Bluff | 4 | Cha | — |
| Concentration | 4 | Con | — |
| Détection | 4 | Sag | — |
| Diplomatie | 4 | Cha | — |
| Intimidation | 4 | Cha | — |
| Psychologie | 4 | Sag | — |

**Don :** Rapidité psionique.

**Faculté connue :** *assaut mental.*

**Équipement :** sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une paillasse, un sac, du silex et des amorces. 10 bougies, étui à carte. Carquois et 20 carreaux.

**Richesse :** 4d6 po.

## PSION

Un poing et une épée semblent si peu de choses face au regard perçant d'un psion. Les pouvoirs psioniques sont issus d'une discipline mentale rigoureuse développée au fil de mois et d'années consacrés à une introspection spirituelle. Ceux qui surmontent leurs démons personnels, névroses et autres méandres de l'esprit apprennent à puiser dans une source d'énergie interne.

Les psions s'appuient sur l'étude perpétuelle de leur esprit, ce qui leur permet de découvrir toujours plus de pouvoirs mentaux.

Ils méditent sur les souvenirs et la nature de la mémoire, débattent avec leurs fragments de personnalité et fouillent les plus noirs recoins des passages torturés de leur esprit. « Apprends à te connaître » est plus que le simple adage d'un psion, c'est la voie du pouvoir.

**Aventure.** Un psion part à l'aventure afin de stimuler son esprit. Toute nouvelle expérience se traduit par de nouvelles pensées et parfois par la découverte de facultés jusqu'alors latentes. Les pouvoirs d'un psion sont innés, mais encore faut-il qu'il déploie des trésors d'efforts pour les découvrir.

Les psions bons partent en quête de ce qui il y a de meilleur dans ce monde qu'ils tentent de préserver par leur maîtrise de l'esprit. Les psions mauvais usent de leurs facultés pour façonner autrui selon leurs propres désirs, que ce soit ouvertement ou non.

**Profil.** Le psion tire un réel pouvoir de son esprit. Ses facultés sont l'expression logique de connaissances acquises par le biais d'une introspection intime de lui-même. Il a accès à moins de facultés qu'un magicien ou un ensorceleur de même niveau n'a de sorts. Toutefois, il jouit d'une grande souplesse dans l'utilisation de ces facultés. Les psions choisissent une discipline à laquelle ils se consacrent, ce qui leur barre l'accès à certaines facultés caractéristiques des autres disciplines. En ce sens, la classe de psion représente en fait six classes à elle seule. En effet, un créateur (psion ayant choisi la discipline de la métacréativité) se présente comme un personnage très différent d'un télépathe (psion dont la discipline est la télépathie).

**Alignement.** Pour un psion, le psionique est un art personnel. Les psions regardent toujours en eux, aussi tendent-ils légèrement vers la neutralité plutôt que vers le Chaos ou la Loi. Toutefois, il ne leur est pas nécessaire d'être neutres. Les psions peuvent être bons ou mauvais.

**Religion.** En raison de l'extraordinaire attention qu'ils portent à leur potentiel, les psions n'ont pas besoin de s'enticher d'une divinité particulière. Les psions qui vénèrent un dieu ne suivent aucune règle précise.

**Antécédents.** Les individus destinés à devenir des psions montrent des signes de pouvoirs mentaux dès leur plus jeune âge, mais leurs manifestations deviennent plus particulièrement perceptibles à la puberté. Bruits et lumières inexpliqués, vaisselle volant de son propre chef et apparition spontanée de petits objets deviennent alors des phénomènes courants. Mais la plupart de ceux qui ont le don ne le développent pas car ils renoncent à leur potentiel. Cela dit, certains saisissent à bras le corps leur différence. Les psions sont souvent livrés à eux-mêmes, incompris et craints de leurs proches. Parfois, ils découvrent des semblables et constituent un réseau informel, une petite société ou une minuscule communauté peuplée d'individus dotés de facultés psioniques.

**Races.** La prédisposition naturelle à devenir un psionique apparaît de façon totalement imprévisible au sein des races classique. Parmi les races psioniques de naissance (décrites dans le Chapitre 1 de ce livre), ce sont les élians qui embrassent le plus souvent la carrière de psion.

Les illithids deviennent fréquemment psions car leurs pouvoirs innés sont de nature psionique, et ils disposent déjà d'une incroyable puissance psionique avant même de prendre des niveaux dans la classe de psion.

**Autres classes.** Les psions apprécient la compagnie des moines et des guerriers psychiques car ils partagent leur attachement pour la maîtrise de soi-même. Certains psions s'entendent mal avec les lanceurs de sorts comme les ensorceleurs et les magiciens, car ils pensent que la magie est une simple béquille de l'esprit. Les psions se méfient grandement des prodiges, dans la mesure où les émotions incontrôlées de ces derniers vont complètement à l'encontre de leur voie, régie par la discipline.

**Rôle.** Les facultés d'un psion font généralement de lui une recrue de valeur pour un groupe. Selon leur discipline de prédilection, les psions jouent un rôle très différent au sein de leur équipe. Ainsi, les prophètes (spécialistes en clairsentience) guident les groupes dans les endroits difficiles, tandis que les créateurs (psions ayant choisi la discipline de la métacréativité) élargissent grandement la palette tactique du groupe en combat.

## INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux psions.

**Caractéristiques.** L'Intelligence détermine la puissance et le nombre de facultés que peut manifester le psion, mais également la difficulté qu'elles présentent à ceux qui tentent d'y résister, comme cela est indiqué dans la rubrique *Aptitudes de classe*, plus loin.

**Alignement.** Au choix.

**Dés de vie.** d4.

**TABLE 2–6 : LE PSION**

| Niveau | Bonus de base à l'attaque | Bonus de base de Réflexes | Bonus de base de Vigueur | Bonus de base de Volonté | Spécial | Points psi/ jour | Facultés connues | Niveau de faculté maximal |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +0 | +0 | +0 | +2 | Discipline, don supplémentaire | 2 | 3 | 1er |
| 2 | +1 | +0 | +0 | +3 | — | 6 | 5 | 1er |
| 3 | +1 | +1 | +1 | +3 | — | 11 | 7 | 2e |
| 4 | +2 | +1 | +1 | +4 | — | 17 | 9 | 2e |
| 5 | +2 | +1 | +1 | +4 | Don supplémentaire | 25 | 11 | 3e |
| 6 | +3 | +2 | +2 | +5 | — | 35 | 13 | 3e |
| 7 | +3 | +2 | +2 | +5 | — | 46 | 15 | 4e |
| 8 | +4 | +2 | +2 | +6 | — | 58 | 17 | 4e |
| 9 | +4 | +3 | +3 | +6 | — | 72 | 19 | 5e |
| 10 | +5 | +3 | +3 | +7 | Don supplémentaire | 88 | 21 | 5e |
| 11 | +5 | +3 | +3 | +7 | — | 106 | 22 | 6e |
| 12 | +6/+1 | +4 | +4 | +8 | — | 126 | 24 | 6e |
| 13 | +6/+1 | +4 | +4 | +8 | — | 147 | 25 | 7e |
| 14 | +7/+2 | +4 | +4 | +9 | — | 170 | 27 | 7e |
| 15 | +7/+2 | +5 | +5 | +9 | Don supplémentaire | 195 | 28 | 8e |
| 16 | +8/+3 | +5 | +5 | +10 | — | 221 | 30 | 8e |
| 17 | +8/+3 | +5 | +5 | +10 | — | 250 | 31 | 9e |
| 18 | +9/+4 | +6 | +6 | +11 | — | 280 | 33 | 9e |
| 19 | +9/+4 | +6 | +6 | +11 | — | 311 | 34 | 9e |
| 20 | +10/+5 | +6 | +6 | +12 | Don supplémentaire | 343 | 36 | 9e |

## Compétences de classe

Les compétences de classe du psion (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art psi* (Int), Artisanat (Int), Concentration* (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément)* (Int) et Profession (Sag).

Par ailleurs, chaque psion reçoit d'autres compétences de classe, en fonction de sa discipline :

*Prophète (clairsentience)* : Détection (Sag), Perception auditive (Sag) et Renseignements (Cha).

*Créateur (métacréativité)* : Bluff (Cha), Déguisement (Cha) et Utilisation d'objets psioniques* (Int).

*Savant (psychokinésie)* : Autohypnose* (Sag), Désamorçage/sabotage (Dex) et Intimidation (Cha).

*Égoïste (psychométabolisme)* : Autohypnose* (Sag), Équilibre (Dex) et Premiers secours (Sag).

*Nomade (psychoportation)* : Équitation (Dex), Escalade (For), Natation (For), Saut (For) et Survie (Sag).

*Télépathe (télépathie)* : Bluff (Cha), Diplomatie (Cha), Psychologie (Sag) et Renseignements (Cha).

* Cf. Chapitre 3 pour la description de ces nouvelles compétences ou leur utilisation spécifique. Les autres compétences apparaissent dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

**Points de compétence au niveau 1 :** (2 + modificateur d'Int) × 4.

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 2 + modificateur d'Int.

## Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de psion :

**Armes et armures.** Le psion est formé au maniement des armes suivantes : arbalète légère, arbalète lourde, bâton, dague, épieu et gourdin. Il n'est pas formé au maniement des boucliers, ni au port des armures. Les armures, cependant, ne nuisent aucunement à la manifestation de ses facultés.

**Points psi/jour.** La capacité d'un psion à manifester ses facultés psioniques dépend de sa réserve de points psi. Son quota quotidien de points psi est indiqué sur la Table 2–6. Il bénéficie par ailleurs de points psi quotidiens supplémentaires s'il dispose d'une valeur d'Intelligence élevée (cf. Table 2–1). Sa race peut également lui conférer des points psi quotidiens supplémentaires, tout comme certains dons et objets.

**Discipline.** Tout psion doit décider au niveau 1 de se spécialiser dans une discipline psionique. Ce choix lui donne accès aux compétences de classe associées à sa discipline (voir plus haut), ainsi qu'à certaines facultés réservées aux spécialistes de cette discipline. En revanche, il se prive du même coup de toutes les facultés réservées aux autres disciplines. Il ne peut même pas recourir à ces facultés par le biais d'un objet psionique (voir *Disciplines psioniques*, plus loin, où figure une brève description de chaque discipline, et le Chapitre 5, qui contient une liste des facultés accessibles à tous les psions et les listes des facultés qui ne sont accessibles que par certaines disciplines).

**Facultés connues.** Le psion débute sa carrière en connaissant trois facultés de psion de son choix. Chaque fois qu'il gagne un niveau, les secrets de nouvelles facultés lui sont dévoilés.

Le personnage sélectionne ses facultés parmi la liste des facultés de psion ou parmi la liste des facultés réservées à sa discipline. Les facultés réservées d'une autre discipline que la sienne lui sont interdites (mais il peut sélectionner normalement les facultés d'autres disciplines apparaissant sur la liste générale des psions). Les dons Connaissance psionique étendue, page 44, et Connaissance psionique épique, page 34, permettent au psion d'apprendre des facultés réservées de n'importe quelle discipline, voire d'autres classes. Lorsqu'un psion manifeste une faculté, son coût total en points psi ne peut jamais dépasser son niveau de manifestation.

Le nombre de manifestations quotidiennes de facultés d'un psion n'est limité que par ses points psi quotidiens. Ainsi, un psion de niveau 9 (avec un total de 72 points psi) peut manifester une faculté coûtant 1 point psi jusqu'à 72 fois par jour, une faculté coûtant 9 points psi jusqu'à 8 fois par jour ou quelque autre combinaison de facultés dont le coût total ne dépasse pas 72 points psi.

Le psion connaît ses facultés : elles sont enracinées dans son esprit. Il n'a pas besoin de les préparer (contrairement à certains lanceurs de sorts), mais il doit bénéficier d'une bonne nuit de sommeil chaque jour pour pouvoir regagner ses points psi dépensés.

Le degré de difficulté associé au jet de sauvegarde effectué contre une faculté de psion est égal à 10 + niveau de la faculté + modificateur d'Intelligence du psion. Par exemple, le jet de sauvegarde effectué contre une faculté de 6e niveau est assorti d'un DD égal à 16 + modificateur d'Int du psion.

**Niveau maximum des facultés connues.** Le psion débute sa carrière avec la possibilité d'apprendre les facultés de 1er niveau. En gagnant des niveaux, il est capable de maîtriser des facultés

*Ialdabode, télépathe*

*Illus. de S. Wood*

plus complexes. C'est ainsi qu'un psion de niveau 3 peut apprendre des facultés de 2e niveau ou inférieur, qu'un psion de niveau 5 peut apprendre des facultés de 3e niveau ou inférieur, etc.

Pour pouvoir apprendre et manifester une faculté, le psion doit avoir une valeur d'Intelligence au moins égale à 10 + niveau de la faculté. Ainsi, un psion dont la valeur d'Intelligence est égale à 15 peut manifester des facultés de 5e niveau ou inférieur.

**Dons supplémentaires.** Le psion reçoit un don supplémentaire aux niveaux 1, 5, 10, 15 et 20. Ce don est obligatoirement un don psionique, métapsionique ou de création d'objets psioniques. Le personnage doit remplir les conditions d'accès d'un don pour le choisir.

Ces dons supplémentaires viennent en plus de ceux que n'importe quel personnage acquiert tous les trois niveaux (voir la Table 3–2 : expérience et avantages liés au niveau, page 22 du *Manuel des Joueurs*). Lorsqu'il choisit l'un des dons auxquels tout le monde a droit, le psion n'est pas limité aux dons psioniques, métapsioniques ou de création d'objets psioniques.

## Les disciplines psioniques

Une discipline est un champ de facultés, chacune étant définie par un thème commun. Les six disciplines sont clairsentience, métacréativité, psychokinésie, psychométabolisme, psychoportation et télépathie.

**Clairsentience.** Un psion qui choisit cette discipline est qualifié de prophète. Les prophètes peuvent apprendre des facultés de prédiction pour assister leurs compagnons au combat, ainsi que des facultés leur permettant de récolter des informations de bien des manières.

**Métacréativité.** Les psions qui se spécialisent en métacréativité sont qualifiés de créateurs. Cette discipline puise dans l'ectoplasme ou la matière du plan Astral pour façonner des objets solides ou à moitié solides, tels que des armures ou des armes, ou encore des créatures artificielles animées qui combattent sous les ordres du créateur.

**Psychokinésie.** Les psions spécialisés dans la psychokinésie sont qualifiés de savants. Ce sont les maîtres des facultés qui manipulent et transforment la matière et l'énergie. Les savants peuvent engendrer des explosions d'énergie particulièrement dévastatrices.

**Psychométabolisme.** Un psion qui opte pour cette discipline est qualifié d'égoïste. Cette discipline consiste en un certain nombre de facultés qui altèrent la psychobiologie du psion ou celle des créatures proches de lui. L'égoïste peut aussi bien soigner que se transformer en redoutable guerrier.

**Psychoportation.** Les psions qui maîtrisent les facultés de psychoportation sont qualifiés de nomades. Les nomades peuvent recourir aux facultés qui projettent ou déplacent les objets dans le temps ou l'espace.

**Télépathie.** Les psions qui choisissent la discipline de la télépathie sont qualifiés de télépathes. Ils sont experts en matière de contact mental et de contrôle d'autres créatures douées de conscience. Le télépathe peut tromper ses ennemis ou détruire leur esprit avec une grande efficacité.

## Exemple de psion humain

Ce psion a choisi la discipline de la télépathie. Si votre personnage opte pour une autre discipline, il convient d'ajuster sa sélection de compétences et de facultés.

**Armure :** armure de cuir (+2 à la CA, malus d'armure aux tests 0, vitesse de déplacement 9 m, 7,5 kg).

**Armes :** épieu (1d6, 1,5 kg, une main, perforant).

Arbalète légère (1d8, crit. 19–20/×2, facteur de portée 24 m, 2 kg, perforant).

**Compétences :** choisissez un nombre de compétences égal à 3 + modificateur d'Int.

| Compétence | Degré de maîtrise | Caractéristique | Malus d'armure aux tests |
|---|---|---|---|
| Art psi | 4 | Int | — |
| Concentration | 4 | Con | — |
| Connaissances (psionique) | 4 | Int | — |
| Diplomatie | 4 | Cha | — |
| Psychologie | 4 | Sag | — |
| Renseignements | 4 | Cha | — |
| Déplacement silencieux (hc) | 2 | Dex | 0 |
| Détection (hc) | 2 | Sag | — |
| Discrétion (hc) | 2 | Dex | 0 |
| Fouille (hc) | 2 | Int | — |

**Don :** Robustesse.

**Don supplémentaire (humain) :** Affermissement psionique.

**Don supplémentaire (psion) :** Faculté prolongée.

**Facultés connues :** *charme psionique, écran de force, hébétement psionique.*

*Mitra, créatrice*

*Illus. de S. Wood*

**Pouvoirs spéciaux des cristaux psi**

| Niveau du propriétaire | Ajustement d'armure naturelle | Ajustement d'Intelligence | Spécial |
|---|---|---|---|
| 1–2 | +0 | +0 | Autopropulsion, esquive extraordinaire, lien télépathique, personnalité, transfert d'effet psionique, vigilance, vue |
| 3–4 | +1 | +1 | Conduit psionique |
| 5–6 | +2 | +2 | Communication télépathique |
| 7–8 | +3 | +3 | — |
| 9–10 | +4 | +4 | Vol |
| 11–12 | +5 | +5 | Résistance psionique |
| 13–14 | +6 | +6 | Lien visuel |
| 15–16 | +7 | +7 | Faculté canalisée |
| 17–18 | +8 | +8 | — |
| 19–20 | +9 | +9 | — |

**Équipement :** sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une paillasse, un sac, du silex et des amorces. 10 bougies, étui à carte. Carquois et 20 carreaux.

**Richesse :** 4d6 po.

## CRISTAUX PSI

Un cristal psi est un fragment de la personnalité de son propriétaire ayant pris forme physique et acquis un semblant de vie (par le biais du don Harmonie cristalline). Il apparaît sous la forme d'une créature artificielle cristalline de la taille d'une main humaine. Le profil complet des cristaux psi se trouve dans le Chapitre 8.

Étant une extension de l'esprit de son créateur, le cristal psi d'un personnage fait en quelque sorte partie intégrante de lui. C'est pourquoi, par exemple, un personnage psionique peut manifester une faculté à portée personnelle sur son cristal psi, alors qu'il n'a normalement la possibilité de la manifester que sur lui-même.

Les cristaux psi sont considérés comme des créatures artificielles pour tout ce qui concerne les effets dont l'efficacité dépend du type de la cible.

Le cristal psi confère des pouvoirs spéciaux à son propriétaire, comme le montre la table des pouvoirs spéciaux des cristaux psi, plus loin. De plus, étant un fragment de la personnalité du propriétaire, chaque cristal psi a une personnalité. Ainsi, il donne à son propriétaire un bonus à certains types de tests et de jets de sauvegarde, comme l'indique la table des personnalités des cristaux psi, plus loin. Ces pouvoirs spéciaux et bonus ne s'appliquent que si le cristal psi et son propriétaire se trouvent à 1,5 km ou moins l'un de l'autre.

Les pouvoirs des cristaux psi dépendent des niveaux du propriétaire dans les classes psioniques. Les niveaux du personnage dans d'éventuelles classes non psioniques ne sont pas comptés dans l'évaluation des pouvoirs du cristal psi.

Le cristal psi parle une langue, au choix du propriétaire (forcément connue de celui-ci). Il comprend toutes les autres langues connues de son propriétaire, mais il ne les parle pas. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

**Profil du cristal psi.** Le profil du cristal psi correspond à ce qui est indiqué à la page 197, à l'exception de ce qui suit.

*Jets de sauvegarde.* Le cristal psi bénéficie des bonus de base aux sauvegardes et des modificateurs de caractéristique associée de son propriétaire, mais pas des autres bonus aux jets de sauvegarde de son propriétaire (conférés, par exemple, par des objets magiques ou des dons).

*Caractéristiques.* Tant que son pouvoir d'autopropulsion n'est pas activé, le cristal n'a ni valeur de Force ni valeur de Dextérité.

*Compétences.* Le cristal psi dispose des mêmes degrés de maîtrise que son propriétaire, si ce n'est qu'il bénéficie au minimum d'un degré de maîtrise de 4 en Déplacement silencieux, Détection, Fouille et Perception auditive. Ainsi, si son propriétaire a un degré de maîtrise nul dans ces compétences, le cristal psi a lui un degré de maîtrise de 4. Le cristal prend en compte ses propres modificateurs de caractéristique lors des tests de compétence.

**Description des pouvoirs des cristaux psi.** Comme le montre la table ci-dessus, tous les cristaux psi présentent des pouvoirs spéciaux (ou confèrent des pouvoirs à leur propriétaire) dépendant du niveau du propriétaire. Les pouvoirs indiqués par la table sont cumulables.

*Aj. d'armure naturelle (Ext).* Ce chiffre indique l'amélioration apportée à l'armure naturelle du cristal psi (qui est au départ de 0). Il représente la résistance hors du commun du cristal psi.

*Aj. d'Intelligence (Ext).* Ajoutez ce chiffre à la valeur d'Intelligence du cristal psi. Les cristaux psi sont aussi intelligents que des gens ordinaires, mais pas autant que des génies.

*Autopropulsion (Sur).* Par une action simple, le personnage fait en sorte que son cristal psi développe des pattes d'araignée ectoplasmiques qui confèrent au cristal psi une vitesse de déplacement au sol de 9 mètres et une vitesse de déplacement en escalade de 6 mètres. Les pattes disparaissent au terme de la journée ou plus tôt si le propriétaire le souhaite.

*Esquive extraordinaire (Ext).* Si le cristal psi est pris pour cible par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts occasionnés, il l'évite totalement en cas de jet de sauvegarde réussi (et même s'il le rate, l'attaque ne lui inflige que demi-dégâts).

*Lien télépathique (Sur).* Le psion entretient avec son cristal psi un lien télépathique jusqu'à une distance de 1,5 km. Les psions ne peuvent voir par le biais des sens de leur cristal psi mais sont capables de communiquer avec lui de façon télépathique, comme si le cristal était la cible d'une faculté de *lien spirituel* manifestée par le propriétaire. Par exemple, un cristal psi laissé dans une pièce lointaine serait capable de rapporter les activités s'y déroulant.

En raison du lien unissant le cristal psi à son propriétaire, celui-ci a le même rapport que le cristal à un lieu ou à un objet. Par exemple, si le cristal psi observe une pièce que le personnage n'a jamais vue, ce dernier peut s'y téléporter comme s'il l'avait personnellement observée.

*Personnalité (Ext).* Tous les cristaux psi ont une personnalité (voir *Personnalité du cristal psi*, plus loin).

*Transfert d'effet psionique (Sur).* Si le personnage le souhaite, toute faculté (mais pas un pouvoir psionique) qu'il manifeste sur lui-même peut également affecter son cristal psi. Ce dernier doit se trouver à 1,50 mètre de distance ou moins au moment de la manifestation. Si la faculté a une durée autre qu'instantanée, elle cesse d'affecter le cristal psi si celui-ci s'éloigne de son propriétaire de plus de 1,50 mètre. Dans ce cas, l'effet de la faculté ne reprend pas même si le cristal psi revient plus tard à côté de son propriétaire. De plus, le personnage peut manifester directement sur son cristal psi toute faculté à portée personnelle (il a

alors une portée de contact) au lieu de la lancer sur lui-même. Ce transfert d'effet psionique n'est pas permis si, en temps normal, la faculté ne devrait pas affecter une entité du type du cristal psi (créature artificielle).

*Vigilance* (*Ext*). La présence du psi cristal affûte les sens de son propriétaire. Tant que le cristal se trouve à portée de main (dans la même case ou dans une case adjacente), le personnage bénéficie du don Vigilance.

*Vue* (*Ext*). Bien qu'il ne soit doté d'aucun organe sensoriel, un cristal psi ressent son environnement sur un plan télépathique, aussi efficacement que le fait une créature douée de vue et d'ouïe. Les ténèbres et les zones de silence (qu'elles soient d'origine surnaturelle ou non) ne l'affectent pas, mais le cristal psi reste incapable de distinguer les êtres invisibles ou éthérés. La vue du cristal psi a une portée de 12 mètres.

*Conduit psionique* (*Sur*). Le cristal psi d'un propriétaire de niveau 3 peut placer les facultés de contact à sa place. Quand le personnage manifeste une faculté de contact, il peut décider d'utiliser son cristal psi comme conduit (il doit le toucher au moment de la manifestation). Le cristal psi peut alors porter l'attaque de contact normalement. Comme d'habitude, si le personnage manifeste une autre faculté, l'énergie de la faculté de contact se dissipe instantanément si le cristal psi n'a pas eu le temps de le transmettre.

*Communication télépathique* (*Ext*). Si le propriétaire est de niveau 5 ou supérieur, le cristal psi peut communiquer par télépathie avec toute créature dotée d'un langage située dans un rayon de 9 mètres, à condition que son propriétaire se trouve à 1,5 km ou moins.

*Vol* (*Sur*). Si le propriétaire est de niveau 9 ou supérieur, il peut, par une action simple, faire en sorte que son cristal psi vole à la vitesse de déplacement de 15 mètres (médiocre). Le cristal psi atterrit doucement au sol au bout d'une journée de vol ou plus tôt si son propriétaire le souhaite.

*Résistance psionique* (*Ext*). Si le propriétaire est de niveau 11 ou supérieur, la résistance psionique (RP) du cristal psi est égale au niveau du personnage +5. Pour affecter le cristal psi du personnage avec une faculté, tout adversaire doit effectuer un test de niveau de manifestation (1d20 + niveau de manifestation de l'ennemi) et obtenir un résultat au moins égal à la résistance psionique du cristal psi.

*Lien visuel* (*Mag*). S'il est de niveau 13 ou supérieur, le propriétaire d'un cristal psi peut, une fois par jour, manifester l'équivalent de la faculté *vision lointaine* sur son cristal psi.

*Faculté canalisée* (*Mag*). S'il est de niveau 15 ou supérieur, le propriétaire est capable de manifester des facultés par le biais de son cristal psi jusqu'à une distance de 1,5 km. Le cristal psi est considéré comme la source des facultés et toutes les portées sont calculées à partir de son emplacement. Quand il canalise une faculté via son cristal psi, le propriétaire manifeste celle-ci en s'acquittant de son coût. Il n'en demeure pas moins sujet aux attaques d'opportunité et autres désagréments propres à la manifestation de facultés (comme le fait de redevenir visible, ainsi que le cristal psi, s'il manifeste une faculté offensive alors qu'il est invisible).

**Personnalité du cristal psi (Ext).** Tous les cristaux psi ont une personnalité bien distincte, choisie par le propriétaire au moment de sa création, parmi celles que propose la table qui suit. Au niveau 1, le propriétaire a un aperçu de la personnalité du cristal grâce à des impressions éparses. Mais à haut niveau, le cristal psi peut communiquer avec son propriétaire en usant de télépathie, lui prodiguant des conseils relevant en grande partie de son point de vue sur le monde. Qu'il soit magnifié ou déformé, le propriétaire voit toujours une partie de lui-même dans le cristal.

**Personnalité des cristaux psi**

| Personnalité du cristal psi | Avantage pour le propriétaire |
|---|---|
| Amical | Bonus de +3 aux tests de Diplomatie |
| Artiste | Bonus de +3 aux tests d'Artisanat |
| Bienveillant | Bonus de +3 aux tests de Psychologie |
| Déterminé | Bonus de +2 aux jets de Volonté |
| Équilibré | Bonus de +3 aux tests d'Équilibre |
| Feutré | Bonus de +3 aux tests de Déplacement silencieux |
| Héros | Bonus de +2 aux jets de Vigueur |
| Lâche | Bonus de +3 aux tests de Discrétion |
| Menteur | Bonus de +3 aux tests de Bluff |
| Méticuleux | Bonus de +3 aux tests de Fouille |
| Observateur | Bonus de +3 aux tests de Détection |
| Obstiné | Bonus de +3 aux tests de Concentration |
| Preste | Bonus de +2 aux tests d'initiative |
| Sage | Bonus de +3 aux tests d'un type de Connaissances qu'il connaît déjà ; une fois celui-ci choisi, il ne peut en changer |
| Tyran | Bonus de +3 aux tests d'Intimidation |

*Amical.* Cette personnalité est disposée à promouvoir le bien-être d'autrui, même s'il s'agit d'un ennemi déclaré. Le propriétaire accepte les sermons au sujet de ses impitoyables manières, mais en retour, le psion a plus de chances de traiter avec ses protagonistes de façon pacifique.

*Artiste.* Cette forte personnalité constate sans la moindre humilité qu'elle fait preuve d'un grand talent dans différents domaines, qu'il s'agisse de danse, d'opéra ou de cuisine. Vérités et prétentions se partagent à parts égales ses dires.

*Bienveillant.* Cette qualité permet au cristal psi de lire dans le cœur des êtres vivants en se mettant à leur place. Malheureusement, le cristal psi passe aussi beaucoup de temps à analyser son propriétaire et ses compagnons, à faire des commentaires au sujet de leur état mental et à juger la justesse de leurs actes. Évidemment, cela s'avère très utile lorsque le psion souhaite déterminer les intentions d'un ennemi potentiel.

*Déterminé.* Qualité que chacun souhaite avoir, ce cristal psi en a à revendre. Il est sûr de ses desseins et de ses croyances, ses conseils et observations étant caractérisés par l'assurance et la détermination. Ou du moins, comme le dirait certainement son propriétaire, par son opiniâtreté. Toutefois, cette foi inébranlable aide le personnage dans toutes ses épreuves de volonté.

*Équilibré.* La capacité de rester en harmonie avec son corps et d'interagir avec son environnement se perd parfois au profit d'un fouillis de pensées plus importantes. Il n'en va pas de même pour ce cristal psi, parfaitement équilibré et sûr de lui, quand il ne l'est pas de son propriétaire. Il prêche souvent l'importance de l'équilibre et de la vivacité.

*Feutré.* Pourquoi annoncer sa présence en empruntant une démarche de pachyderme quand on peut faire moins de bruit qu'un souffle d'air ? Voilà le genre de questions que pose le cristal psi feutré, qui croit de tout cœur que le silence est d'or. Il est dans sa nature d'imposer le silence à son propriétaire, voire aux compagnons de celui-ci. Toutefois, on ne peut nier son utilité dans les situations où il est nécessaire de se déplacer sans faire de bruit.

*Héros.* Nous souhaitons tous devenir des héros, et ce cristal psi est la personnification de ce sentiment. Enclin à pousser le personnage de l'avant dans les situations dangereuses, il donne un sacré coup de main à son propriétaire dans les moments difficiles.

*Lâche.* Au plus profond de chacun se dissimule un soupçon d'instinct de conservation. Une fois capturée et magnifiée, l'essence même de la lâcheté permet au propriétaire de trouver un lieu sûr en cas de danger. Cependant, ce cristal psi pousse sans cesse son propriétaire à prendre la fuite et à se cacher, même dans les situations peu périlleuses.

*Menteur.* Ce cristal psi ne peut s'empêcher de dire des mensonges, même à son propriétaire, alors qu'il sait pertinemment quand son cristal tergiverse et quand il communique avec honnêteté. Mais cela n'arrête en rien le cristal. Ses us mensongers sont fort utiles au personnage quand il doit recourir à des méthodes similaires.

*Méticuleux.* Le cristal psi méticuleux a du mal à faire la différence entre ce qui relève du détail et ce qui est véritablement important. S'il devait se décrire lui-même, il prétendrait « prêter la plus grande des attentions aux règles de l'étiquette et avoir un souci extrême des détails. » Parfois exaspérante, cette caractéristique est souvent utile pour le personnage désirant effectuer une étude précise de son environnement.

*Observateur.* « Tu as vu ça ? » est certainement la phrase la plus courante qu'adresse le cristal psi à son propriétaire. Parfois, cette qualité permet au personnage de remarquer des choses sur lesquelles il ne se serait normalement pas arrêté.

*Obstiné.* La capacité de s'attacher à la tâche en cours, et donc d'ignorer tous les facteurs émotionnels et environnementaux, constitue la personnalité implantée dans ce cristal psi. Il arrive que son propriétaire ait du mal à attirer l'attention du cristal psi. Toutefois, son influence amplifie également le potentiel de concentration du personnage.

*Preste.* Vif et agile, un cristal psi preste demeure le compagnon idéal pour toutes les situations dans lesquelles la vitesse de réaction est primordiale. Si l'on devait lui reprocher quelque chose, ce serait sa propension à imaginer la menace dans le moindre coin ombragé.

*Sage.* Cette personnalité désire être le mentor de son propriétaire, même si elle n'est après tout que le reflet de celui-ci. Cependant, libre de toute autre personnalité, le sage se prend pour le maître des sujets philosophiques et spirituels, sans compter le domaine de connaissances dans lequel il est spécialisé. Hormis ceux traitant de son domaine de prédilection, les conseils d'un cristal psi sage sont parfois suspects.

*Tyran.* Parfois, les mauvaises graines trouvent quand même leur utilité. Les harangues autoritaires et l'assurance quasi permanente de cette personnalité sont pénibles, mais son influence se révèle parfois commode pour le propriétaire.

# PERSONNAGES PSIONIQUES ÉPIQUES

Quelle que soit la manière utilisée pour parvenir au niveau 21, à partir du moment où un personnage atteint ce stade, on le considère comme épique. La gestion des personnages épiques (de niveau 21 ou supérieur, donc) diffère légèrement de celle des autres personnages. Tandis qu'ils continuent d'acquérir la plupart des avantages habituels liés à la progression de niveau, certains bénéfices sont remplacés par de nouveaux privilèges.

Malgré la limite fixée au niveau 20 dans la table de chacune des classes de ce chapitre, il reste possible de progresser au-delà de ce niveau au sein des classes psioniques (cf. *Personnages épiques*, page 205 du *Guide du Maître*). De la même manière, il est possible de dépasser le niveau 10 dans une classe de prestige psionique présentant normalement dix niveaux, mais uniquement si le niveau global du personnage est déjà de 20 ou plus. Il n'est en revanche pas possible d'avoir plus de niveaux que prévu dans les classes de prestige psioniques proposant moins de dix niveaux, quel que soit le niveau global du personnage.

Les instructions visant à déterminer les bonus épiques à l'attaque et aux sauvegardes, les points d'expérience, le degré de maîtrise maximal pour les compétences de classe et hors classe, et les augmentations de caractéristique pour les personnages épiques sont détaillées page 206 du *Guide du Maître*.

Le *Guide du Maître* explique également la manière dont les personnages acquièrent leurs aptitudes de classe épiques à partir du niveau 21, que la classe soit de nature psionique ou non. Ces informations restent valables, à l'exception de ce qui suit :

- Le niveau de manifestation continue de progresser au-delà du niveau 20. Ainsi, un psion de niveau 23 a un niveau de manifestation de 23 et un prodige de niveau 24 a un niveau de manifestation de 24. En revanche, points psi et facultés connues ne s'acquièrent plus automatiquement après le niveau 20.
- Les pouvoirs des cristaux psi qui sont liés au niveau du créateur continuent d'augmenter au fur et à mesure de la progression de leur propriétaire. Ainsi, un psion de niveau 23 dispose d'un cristal psi présentant un bonus d'armure naturelle de +11 et une valeur d'Intelligence de 17.
- Les dons supplémentaires conférés par les classes psioniques épiques peuvent être sélectionnés parmi tous les dons épiques dont le personnage remplit les conditions (cf. page 34 du présent ouvrage, page 209 du *Guide du Maître* ou, pour un choix encore plus vaste, les *Campagnes Légendaires*), mais également parmi tous les dons psioniques, métapsioniques et de création d'objets psioniques, selon les règles habituelles.

## PAS DE PROGRESSION ÉPIQUE EN MATIERE DE POINTS PSI

Les lanceurs de sorts épiques doivent prendre un don (Science de l'emplacement de sort) pour gagner un nouvel emplacement de sort destiné à utiliser leurs dons de métamagie. Ils doivent même prendre ce don à chaque fois qu'ils veulent augmenter le niveau maximal de sorts auquel ils peuvent associer leurs divers dons de métamagie. Les personnages qui manifestent des facultés psioniques ont déjà l'avantage de pouvoir dépenser des points psi supplémentaires pour toutes leurs facultés améliorables tant que le total du coût ne dépasse pas leur niveau de manifestation. C'est ainsi qu'un psion de niveau 25 peut dépenser 25 points psi pour manifester un *assaut mental* infligeant 25d10 points de dégâts sans même nécessiter le moindre don épique.

Ainsi, dans un souci d'équilibre vis-à-vis des jeteurs de sorts épiques, les personnages psioniques épiques ne bénéficient pas de points psi supplémentaires après le niveau 20 (cf. Table 2–1). Ils jouissent cependant de points supplémentaires si le bonus de caractéristique associée vient à augmenter. Les personnages psioniques peuvent également choisir le don Science de la manifestation, sélectionnable plusieurs fois, qui leur confère des points psi supplémentaires. Les personnages épiques qui sont capables de manifester des facultés peuvent aussi sélectionner les dons Connaissance psionique épique ou Érudition psionique, qui leur donnent accès à de nouvelles facultés, ainsi que Focalisation psionique épique, qui leur permet de recourir à plus d'une faculté métapsionique à chaque fois qu'ils sacrifient leur focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37).

### Âme acérée épique

L'âme acérée épique canalise la totalité de son pouvoir psychique dans la création de sa lame d'énergie mentale, qui ne cesse de s'intensifier.

**Dés de vie :** d10.

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 4 + modificateur d'Int.

**Lame spirituelle.** Au niveau 25 et tous les cinq niveaux après cela, l'âme acérée augmente de +1 le bonus d'altération s'appliquant aux jets d'attaque et de dégâts de sa lame spirituelle (+6 au niveau 25, +7 au niveau 30, etc.).

**Perfectionnement de lame spirituelle.** La lame spirituelle de l'âme acérée épique acquiert de nouveaux pouvoirs au fur et à mesure que son porteur gagne des niveaux. Au niveau 22 et tous

les quatre niveaux après cela, l'âme acérée peut augmenter le bonus d'altération correspondant aux propriétés spéciales de sa lame spirituelle de +1 (bonus équivalent de +5 au niveau 22, de +6 au niveau 26, etc.). Conformément à ce qui est indiqué dans la description de la classe, modifier les propriétés de l'arme exige toujours 8 heures de concentration.

**Frappe psychique.** La progression de l'aptitude de classe de frappe psychique de l'âme acérée épique continue au-delà du niveau 20, lui conférant un dé supplémentaire (d8) de dégâts tous les quatre niveaux au-delà du niveau 19 (+6d8 au niveau 23, +7d8 au niveau 27, etc.).

**Dons supplémentaires.** L'âme acérée épique reçoit un don supplémentaire tous les trois niveaux au-delà du niveau 20 (niveau 23, 26, etc.).

### Guerrier psychique épique

Le guerrier psychique épique est l'alliance idéale de force mentale et d'aptitude martiale. Chacun craint son arme renforcée de puissance psionique.

**Dés de vie :** d8.

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 2 + modificateur d'Int.

**Facultés.** Le niveau de manifestation du guerrier psychique est égal à son niveau de classe. Ses points psi de base n'augmentent pas après le niveau 20. Au-delà du niveau 20, le guerrier psychique épique acquiert une nouvelle faculté d'un niveau qu'il peut manifester à chaque fois qu'il atteint un niveau pair (niveaux 22, 24, 26, etc.).

**Dons supplémentaires.** Le guerrier psychique épique reçoit un don supplémentaire au niveau 21 et tous les trois niveaux après cela (niveaux 24, 27, etc.).

### Prodige épique

Les facultés du prodige épique s'avèrent toujours plus insaisissables et imprévisibles.

**Dés de vie :** d6.

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 4 + modificateur d'Int.

**Facultés.** Le niveau de manifestation du prodige épique est égal à son niveau de classe. Ses points psi de base n'augmentent pas après le niveau 20, pas plus qu'il n'acquiert de nouvelles facultés (à moins de prendre certains dons épiques).

**Déferlante psionique.** Au-delà du niveau 20, les déferlantes psioniques du prodige épique se montrent de plus en plus puissantes. Au niveau 23 et tous les quatre niveaux après cela, le bonus maximal au niveau de manifestation des facultés manifestées dans le cadre d'une déferlante psionique augmente de +1 (+7 au niveau 23, +8 au niveau 27, etc.).

**Euphorie de la déferlante.** L'aptitude de classe d'euphorie de la déferlante continue à s'intensifier au-delà du niveau 20. Au niveau 28 et tous les huit niveaux après cela, le bonus de moral aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde augmente de +1 (+4 au niveau 28, +5 au niveau 36, etc.).

**Esprit volatil.** L'esprit du prodige épique s'avère de plus en plus volatil au fur et à mesure de sa progression. Au niveau 21 et tous les quatre niveaux après cela, le coût supplémentaire de points psi imposé à tout personnage qui tente de manifester une faculté de télépathie sur le prodige augmente de 1 point (5 points psi au niveau 21, 6 points au niveau 25, etc.).

### Psion épique

Pour un psion épique, la connaissance intime de soi reste la clé du pouvoir et l'accumulation de facultés psioniques cachées représente une quête sans fin. Une puissance psionique toujours croissante et la possibilité de créer des artefacts psioniques caractérisent le psion épique.

**Dés de vie :** d4.

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 2 + modificateur d'Int.

**Facultés.** Le niveau de manifestation du psion est égal à son niveau de classe. Ses points psi de base n'augmentent pas après le niveau 20. Chaque fois que le psion gagne un niveau, il apprend deux nouvelles facultés de niveau indifférent, tant qu'il peut les manifester.

**Cristal psi.** Le cristal psi du psion épique, s'il en possède un, continue de croître en puissance. Tous les niveaux impairs au-delà du niveau 20 (niveaux 21, 23, etc.), le bonus d'armure naturelle du cristal psi et sa valeur d'Intelligence augmentent de 1 point. La résistance psionique du cristal psi est égale au niveau du maître +5. Au niveau 21 et tous les dix niveaux après cela, le cristal psi acquiert le don épique Faculté de cristal psi associé à une faculté du choix du maître.

**Dons supplémentaires.** Le psion épique reçoit un don supplémentaire tous les trois niveaux au-delà du niveau 20 (niveaux 23, 26, etc.).

## DONS ÉPIQUES

Les dons suivants ne sont accessibles qu'aux personnages psioniques épiques. Quand un tel personnage a droit à un nouveau don, il peut le sélectionner parmi ceux du Chapitre 5 du

*Au niveau épique, la puissance de Taldabode est tout autre.*

*Illus. de W. Reynolds*

*Manuel des Joueurs*, ceux qui sont décrits aux pages 209 et 210 du *Guide du Maître* ou parmi les dons proposés ci-dessous (pour plus de renseignements sur les dons psioniques, veuillez consulter la page 39).

### Connaissance psionique épique [ÉPIQUE, PSIONIQUE]

Le personnage apprend une nouvelle faculté.

**Conditions.** Niveau global de 21, capacité de manifester des facultés du plus haut niveau pour au moins une classe psionique.

**Avantage.** Le personnage apprend une nouvelle faculté dont le niveau n'excède pas le niveau maximal qu'il peut manifester. Il peut la choisir dans n'importe quelle liste de classe ou de discipline.

**Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois. À chaque fois, le personnage acquiert une nouvelle faculté dont le niveau ne dépasse pas le niveau maximal qu'il peut manifester.

### Érudition psionique [ÉPIQUE, PSIONIQUE]

Le personnage ajoute deux facultés supplémentaires à sa liste de facultés connues.

**Conditions.** Niveau global de 21, capacité de manifester des facultés du plus haut niveau pour au moins une classe psionique.

**Avantage.** Le personnage apprend deux nouvelles facultés dont le niveau n'excède pas le niveau maximal qu'il peut manifester. Il doit les choisir parmi la liste de sa classe (ou dans la liste réservée de sa discipline, s'il est psion).

**Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois. À chaque fois, le personnage acquiert deux nouvelles facultés dont le niveau ne dépasse pas le niveau maximal qu'il peut manifester.

### Faculté de cristal psi [ÉPIQUE, PSIONIQUE]

Le cristal psi du personnage peut manifester une faculté.

**Conditions.** Niveau global de 21, Int 25 ou Cha 25 (selon la caractéristique primordiale de manifestation).

**Avantage.** Le personnage choisit une faculté de 8e niveau ou inférieur. Son cristal psi peut désormais manifester cette faculté une fois par jour avec le niveau de manifestation du personnage (le cristal psi acquiert juste assez de points psi pour manifester la faculté une fois par jour). Le personnage ne peut associer son cristal psi à une faculté qui exige un sacrifice en points d'expérience.

**Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois. À chaque fois, le cristal psi acquiert la maîtrise d'une nouvelle faculté (et le nombre de points psi tout juste suffisant pour la manifester une fois par jour).

Tous les points psi acquis par le cristal psi via de multiples applications du don forment sa réserve et peuvent être utilisés pour manifester les facultés qu'il connaît au gré du personnage. Le personnage peut ainsi associer une faculté de 8e niveau (dépense de 15 points psi) à son cristal psi et une autre de 4e niveau (dépense de 7 points psi). Le cristal psi acquiert alors une réserve de 22 points psi, qu'il peut utiliser pour manifester chaque faculté une fois par jour, ou juste celle du 4e niveau trois fois par jour.

### Focalisation psionique épique [ÉPIQUE, PSIONIQUE]

Le personnage peut utiliser sa focalisation psionique plus efficacement.

**Conditions.** Niveau global de 21, capacité de manifester des facultés du plus haut niveau pour au moins une classe psionique.

**Avantage.** Quand le personnage sacrifie sa focalisation psionique, il peut recourir simultanément à deux dons exigeant l'énergie psychique de la focalisation psionique, au lieu d'un seul. Les dons doivent être cumulables (Faculté fouisseuse et Faculté prolongée, par exemple, peuvent être appliqués conjointement à la même faculté). Le personnage doit tout de même dépenser les points psi requis par chaque don métapsionique sans dépasser la limite de points psi imposée par son niveau de manifestation.

**Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois. À chaque fois, le personnage a le droit de recourir simultanément à un autre don exigeant de sacrifier sa focalisation psionique.

### Science de la manifestation [ÉPIQUE, PSIONIQUE]

Le personnage voit sa réserve de points psi augmenter.

**Conditions.** Niveau global de 21, capacité de manifester des facultés du plus haut niveau pour au moins une classe psionique.

**Avantage.** En choisissant ce don, le personnage acquiert 19 points psi.

**Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois. À chaque fois, le personnage reçoit un nombre de points psi supplémentaires dépassant de +2 la précédente attribution conférée par le don.

### Science du métapsionique [ÉPIQUE, PSIONIQUE]

Le personnage peut manifester ses facultés en y appliquant des dons métapsioniques avec plus de facilité que la normale.

**Conditions.** Niveau global de 21, quatre dons métapsioniques, degré de maîtrise de 30 en Art psi.

**Avantage.** Les facultés métapsioniques manifestées par le personnage lui demandent une dépense inférieure à la normale de 2 points psi (minimum de 1 point). Il lui est possible, par exemple, manifester une faculté instantanée en ne dépensant 4 points psi de plus au lieu de 6.

Ce don est sans effet sur les dons métapsioniques qui n'augmentent la dépense que de 2 points psi.

**Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois. À chaque fois, les effets se cumulent, sans toutefois pouvoir diminuer le coût sous le seuil de 1 point psi.

Illus. de A. Swekel

Les psioniques recourent pour l'essentiel aux mêmes compétences que les autres personnages de D&D. Dans certains cas, ils utilisent différemment certaines de ces compétences. En outre, la première partie de ce chapitre propose quelques nouvelles compétences liées aux aptitudes psioniques.

L'essentiel de ce chapitre est cependant consacré à la description de quelque quatre-vingts nouveaux dons, dont la plupart ne peuvent être pris que par des personnages psioniques.

## COMPÉTENCES DES PSIONIQUES

La rubrique suivante traite des nouvelles compétences liées à l'exercice psionique et des compétences existantes auxquelles les personnages psioniques recourent d'une manière particulière.

La table suivante récapitule la répartition des points de compétences selon les classes détaillées dans le Chapitre 2 de ce livre. La Table 3–3 : compétences, page 37, dresse la liste complète des compétences décrites dans le *Manuel des Joueurs* et de celles qui sont proposées dans le présent ouvrage, et indique celles qui sont considérées comme compétences de classe pour chacune des classes psioniques du Chapitre 2.

### La synergie

Comme il est indiqué à la page 66 du *Manuel des Joueurs* (rubrique *La synergie*), disposer d'un degré de maîtrise au moins égal à 5 dans une compétence donne un bonus de +2 aux tests de compétences liées. La table suivante donne la liste des compétences liées dont il est question dans ce chapitre.

**Table 3–1 : points de compétence par niveau**

| Classe | Points de compétence au niveau 1* | Points de compétence par niveau additionnel** |
|---|---|---|
| Âme acérée | (4 + modificateur d'Int) × 4 | 4 + modificateur d'Int |
| Guerrier psychique | (2 + modificateur d'Int) × 4 | 2 + modificateur d'Int |
| Prodige | (4 + modificateur d'Int) × 4 | 4 + modificateur d'Int |
| Psion | (2 + modificateur d'Int) × 4 | 2 + modificateur d'Int |

* Les humains ajoutent +4 à ce total au niveau 1.
** Les humains ajoutent +1 à chaque niveau supérieur.

**Table 3–2 : synergie entre les compétences**

| Un degré de maîtrise de 5 ou plus en... | Donne un bonus de +2 aux... |
|---|---|
| Autohypnose | tests de Connaissances (psionique) |
| Concentration | tests d'Autohypnose |
| Connaissances (psionique) | tests d'Art psi |
| Art psi | tests d'utilisation d'objets psioniques associés aux pierres psioniques |
| Utilisation d'objets psioniques | tests d'Art psi visant à s'adresser à une pierre psionique |

## DESCRIPTION DES COMPÉTENCES

Les compétences traitées dans ce chapitre sont liées à l'exercice psionique. En plus de trois nouvelles compétences (Art psi, Autohypnose et Utilisation d'objets psioniques), la compétence Connaissances

reçoit une nouvelle catégorie et de nouvelles utilisations sont apportées à la compétence Concentration.

Les descriptions suivantes sont présentées selon le même format que les compétences du *Manuel des Joueurs*.

## ART PSI (INT ; FORMATION NÉCESSAIRE)

Cette compétence sert à identifier les facultés actives, mais aussi celles que les autres personnages sont en train de manifester.

**Test de compétence.** L'utilisation de cette compétence permet d'identifier facultés et effets psioniques. Les DD des tests associés à différentes tâches sont indiqués sur la table suivante.

| Tâche | DD d'Art psi |
|---|---|
| Reconnaître une faculté au cours de sa manifestation (il faut percevoir le signe apparent de la faculté ou voir quelque effet visible pour pouvoir identifier la faculté). Pas d'action nécessaire. Une seule tentative. | 15 + niveau de la faculté |
| Déterminer la discipline associée à l'aura que l'on distingue autour des créatures et des objets en lançant *détection psionique*. (Si l'aura ne provient pas d'une faculté, le DD est égal à 15 + moitié du niveau de manifestation du créateur de l'effet.) Pas d'action nécessaire. | 15 + niveau de la faculté |
| S'adresser à une pierre psionique pour déterminer la (ou les) faculté qu'elle abrite. | 15 + niveau de la faculté |
| Identifier une faculté faisant déjà effet (le personnage doit la voir ou détecter ses effets) Pas d'action nécessaire. Une seule tentative. | 20 + niveau de la faculté |
| Identifier les objets ou matériaux créés ou modelés par effet psionique (par exemple, comprendre qu'un objet particulier a été obtenu grâce à une faculté de métacréation). Pas d'action nécessaire. Une seule tentative. | 20 + niveau de la faculté |
| Identifier une faculté ciblée sur le personnage après avoir joué un jet de sauvegarde contre elle. Pas d'action nécessaire. Une seule tentative | 25 + niveau de la faculté |
| Identifier un tatouage psionique. Une minute de travail. Une seule tentative. | 25 |
| Tracer un graphe pour optimiser la manifestation d'une *ancre dimensionnelle psionique* sur une créature convoquée. Dix minutes de travail. Une seule tentative. Test joué en secret. | 20 |
| Comprendre un effet psionique étrange ou unique, comme celui que produirait par exemple une saillie de cristal à résonance psionique. Temps de travail variable. Une seule tentative. | 30 ou plus |

De plus, certaines facultés permettent aux personnages d'obtenir des renseignements sur les effets psioniques, à condition de réussir un test d'Art psi conformément à ce qui est indiqué dans la description de la faculté (voir par exemple le détail de la faculté *détection psionique*, page 97).

**Action.** Variable, selon la table précédente.

**Nouvelles tentatives.** Variable, selon la table précédente.

**Spécial.** Les psions bénéficient d'un bonus de +2 au test de compétence lorsqu'ils sont en présence d'une faculté de leur discipline.

Un personnage possédant le don Affinité psionique obtient un bonus de +2 aux tests d'Art psi.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Art psi confère un bonus de +2 aux tests d'Utilisation d'objets psioniques liés aux pierres psioniques.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Utilisation d'objets psioniques confère un bonus de +2 aux tests d'Art psi visant à s'adresser aux pierres psioniques.

## AUTOHYPNOSE (SAG ; FORMATION NÉCESSAIRE)

Le personnage a appris à maîtriser son corps par le biais de l'esprit et à faire ressortir ses plus profondes aptitudes intérieures.

**Test de compétence.** Le DD et l'effet dépendent de la tâche que le personnage tente de mener à bien.

| Tâche | DD |
|---|---|
| Assimiler le poison | DD du poison |
| Ignorer une blessure de chausse-trape | 18 |
| Mémorisation | 15 |
| Résister à la terreur | DD de l'effet de terreur |
| Stabilisation | 20 |
| Volonté | 20 |

*Assimiler le poison.* Quand il est empoisonné, le personnage peut choisir de remplacer le jet de sauvegarde visant à éviter l'effet secondaire du poison ou venin par un test d'Autohypnose. La compétence ne peut servir à éviter l'effet initial du poison.

*Ignorer une blessure de chausse-trape.* Quand un personnage se blesse en marchant sur une chausse-trape, sa vitesse de déplacement est réduite de moitié. En réussissant un test d'Autohypnose (DD 18), il ne tient pas compte de cette pénalité. La blessure ne disparaît pas, mais le personnage parvient à se convaincre de l'ignorer.

*Mémorisation.* Le personnage peut tenter de mémoriser de longues suites de chiffres, de vers et autres informations particulièrement difficiles (mais il est incapable de retenir des sorts ou d'autres textes exotiques de ce genre). Chaque test réussi lui permet de mémoriser une page contenant jusqu'à 800 mots, ou composée de sceaux, de diagrammes ou de chiffres (même s'il n'en comprend pas la signification). Si le document fait plus d'une page, le personnage doit réussir un test supplémentaire par page. Il retient donc le renseignement en question. Cependant, il ne peut s'en souvenir qu'en réussissant un autre test d'Autohypnose.

*Résister à la terreur.* Face à un effet provoquant la terreur, le personnage effectue normalement son jet de sauvegarde. S'il le manque, il a le droit d'effectuer un test d'Autohypnose durant le round suivant, bien qu'il ait déjà cédé à la frayeur. Si le résultat du test est supérieur ou égal au DD du jet de sauvegarde, il se débarrasse de ses craintes. Si le test est manqué, le personnage subit normalement les effets de la terreur et ne peut tenter à nouveau de se défaire de la terreur dont il est actuellement victime.

*Stabilisation.* Le personnage peut tenter, par son subconscient, d'éviter de perdre son dernier souffle de vie. Si son total de points de vie est négatif et qu'il perd des points de vie (au rythme de 1 par round ou de 1 par heure), le personnage peut remplacer son jet de d100 pour savoir s'il devient stable par un test d'Autohypnose (DD 20). Si le test est réussi, le personnage ne perd plus de points de vie (le test réussi arrête simplement la perte, sans lui redonner le moindre pv). Si le premier test est manqué, le personnage peut toujours répéter l'opération consistant à remplacer le d100 par un test d'Autohypnose au cours des rounds suivants.

*Volonté.* S'il tombe à 0 point de vie (hors de combat), le personnage a le droit d'effectuer un test d'Autohypnose (DD 20). En cas de succès, il peut entreprendre une action simple sans perdre 1 point de vie, bien qu'il soit à 0 point de vie. Il lui faut effectuer un test pour chaque action fatigante entreprise. En cas d'échec, il peut décider de ne pas réaliser l'action en question. Par contre, s'il insiste, il se retrouve à –1 point de vie, selon la règle normale.

**Action.** Aucune. Les tests d'Autohypnose ne nécessitent aucune action. Soit ce sont des actions libres (lorsqu'ils sont utilisés rétroactivement), soit ils font partie d'une autre action (lorsqu'ils sont utilisés activement).

**Nouvelles tentatives.** Oui pour les options de mémorisation et de volonté, bien qu'un test réussi n'annule pas les effets des précédents échecs. Non pour les autres options.

**Spécial.** Un personnage possédant le don Indépendant obtient un bonus de +2 aux tests d'Autohypnose.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Autohypnose confère un bonus de +2 aux tests de Connaissances (psionique).

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Concentration confère un bonus de +2 aux tests d'Autohypnose.

**TABLE 3–3 : COMPÉTENCES**

| Compétence | Âme acérée | Guerrier psychique | Prodige | Psion: Créateur | Psion: Égoïste | Psion: Nomade | Psion: Prophète | Psion: Savant | Psion: Télépathe | Innée | Caractéristique |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Acrobaties | C | hc | C | hc | hc | hc | hc | hc | hc | Non | Dex[1] |
| Art de la magie | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | Non | Int |
| Art psi* | hc | hc | C | C | C | C | C | C | C | Non | Int |
| Artisanat | C | C | C | C | C | C | C | C | C | Oui | Int |
| Autohypnose* | C | C | C | hc | C | hc | hc | C | hc | Non | Sag |
| Bluff | hc | hc | C | C | hc | hc | hc | hc | C | Oui | Cha |
| Concentration* | C | C | C | C | C | C | C | C | C | Oui | Con |
| Connaissances (autre) | hc | hc | hc | C | C | C | C | C | C | Non | Int |
| Connaissances (psionique)* | C | C | C | C | C | C | C | C | C | Non | Int |
| Contrefaçon | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | Oui | Int |
| Crochetage | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | Non | Dex |
| Décryptage | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | Non | Int |
| Déguisement | hc | hc | hc | C | hc | hc | hc | hc | hc | Oui | Cha |
| Déplacement silencieux | C | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | Oui | Dex[1] |
| Désamorçage/sabotage | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | C | hc | Non | Int |
| Détection | C | hc | C | hc | hc | hc | C | hc | hc | Oui | Sag |
| Diplomatie | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | C | Oui | Cha |
| Discrétion | C | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | Oui | Dex[1] |
| Dressage | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | Non | Cha |
| Équilibre | hc | hc | C | hc | C | hc | hc | hc | hc | Oui | Dex[1] |
| Équitation | hc | C | hc | hc | hc | C | hc | hc | hc | Oui | Dex |
| Escalade | C | C | C | hc | hc | C | hc | hc | hc | Oui | For[1] |
| Escamotage | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | Non | Dex[1] |
| Estimation | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | Oui | Int |
| Évasion | hc | hc | C | hc | hc | hc | hc | hc | hc | Oui | Dex[1] |
| Fouille | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | Oui | Int |
| Intimidation | hc | hc | C | hc | hc | hc | hc | C | hc | Oui | Cha |
| Langue | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | Non | Aucune |
| Maîtrise des cordes | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | Oui | Dex |
| Natation | hc | C | C | hc | hc | C | hc | hc | hc | Oui | For[2] |
| Perception auditive | hc | hc | C | hc | hc | hc | C | hc | hc | Non | Sag |
| Premiers secours | hc | hc | hc | hc | C | hc | hc | hc | hc | Oui | Sag |
| Profession | C | C | C | C | C | C | C | C | C | Non | Sag |
| Psychologie | hc | hc | C | hc | hc | hc | hc | hc | C | Oui | Sag |
| Renseignements | hc | hc | hc | hc | hc | hc | C | hc | C | Oui | Cha |
| Représentation | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | Oui | Cha |
| Saut | C | C | hc | hc | hc | C | hc | hc | hc | Oui | For[1] |
| Survie | hc | hc | hc | hc | hc | C | hc | hc | hc | Oui | Sag |
| Utilisation d'objets magiques | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | hc | Non | Cha |
| Utilisation d'objets psioniques* | hc | hc | hc | C | hc | hc | hc | hc | hc | Non | Cha |

* Compétence décrite dans ce chapitre (toutes les autres sont détaillées dans le *Manuel des Joueurs*).

1 Les tests de compétence subissent le malus d'armure aux tests.

2 Les tests de compétence subissent le double du malus d'armure aux tests.

## CONCENTRATION (CON)

Le personnage n'a aucun problème pour se concentrer. La compétence Concentration peut être utilisée de la manière suivante, en plus de ce qui est proposé dans le *Manuel des Joueurs*.

**Test de compétence.** Un personnage doit effectuer un test de Concentration pour accomplir certaines actions psioniques demandant toute son attention malgré les distractions potentielles (subir des dégâts, être pris dans les intempéries, etc.). Parmi ces actions, on compte la manifestation de facultés, maintenir sa concentration sur une faculté active (telle que *courant d'énergie*), diriger une faculté (comme *lévitation psionique*) ou recourir à un pouvoir psionique (comme le *rayon d'énergie* des dromites).

Si le test de Concentration est réussi, le personnage peut continuer normalement son action. Si le test est manqué, l'action échoue automatiquement et les ressources engagées sont perdues. C'est-à-dire que si le personnage tentait de manifester une faculté, les points psi correspondants sont perdus (cf. *Manifester une faculté*, page 53). S'il se concentrait sur une faculté active, celle-ci prend fin comme si le personnage avait interrompu sa concentration. S'il dirigeait une faculté, la direction échoue, mais la faculté reste active. S'il utilisait un pouvoir psionique, cette utilisation du pouvoir est perdue.

La table suivante résume les types de distractions nécessitant un test de Concentration. Si la distraction interrompt la manifestation d'une faculté, le niveau de la faculté en question s'ajoute au DD du test de Concentration.

| Source de distraction | DD de Concentration[1] |
|---|---|
| Blessé lors de l'action.[2] | 10 + dégâts subis |
| Blessé par des dégâts continus lors de l'action.[3] | 10 + moitié des dégâts continus subis lors du dernier round |
| Enchevêtré | 15 |
| Distrait par une faculté n'infligeant pas de dégâts.[4] | DD de sauvegarde de la faculté adverse |
| Agrippé ou immobilisé en situation de lutte (peut manifester normalement une faculté à moins d'avoir manqué son test de Concentration). | 20 |
| Climat causé par une faculté telle que *contrôle de l'air*.[4] | DD de sauvegarde de la faculté adverse |

1 Si le personnage est distrait alors qu'il manifeste, se concentre sur ou dirige une faculté, le niveau de cette faculté s'ajoute au DD indiqué.
2 Concerne les dégâts subis pendant la manifestation d'une faculté dont le temps de manifestation est d'un round ou plus. Concerne aussi les dégâts infligés par une attaque d'opportunité ou une attaque préparée en réponse à la manifestation d'une faculté (pour les facultés dont le temps de manifestation est de moins d'un round) ou à une activité (pour les activités ne nécessitant pas plus d'une action complexe).
3 Comme dans le cas d'un personnage se tenant au milieu d'un feu naturel ou de lave.
4 Si la faculté ne permet aucun jet de sauvegarde, utilisez le DD qu'elle aurait si elle en utilisait un.

| Action | DD de Concentration |
|---|---|
| Établir sa focalisation psionique | 20 |
| Manifester une faculté sur la défensive | 15 + niveau de la faculté |
| Occulter les signes apparents d'une faculté | 15 + niveau de la faculté |

*Établir sa focalisation psionique.* Le simple fait de conserver une réserve de points psi dans l'esprit confère une énergie particulière aux psioniques. Ceux-ci peuvent exploiter cette force sans devoir dépenser de point psi, mais ils doivent pour cela auparavant la focaliser à l'aide de la compétence Concentration.

Un psionique doit disposer d'au moins 1 point psi dans sa réserve pour tenter d'établir sa focalisation psionique. Cela constitue une action complexe qui provoque une attaque d'opportunité. Le personnage devient psioniquement focalisé s'il réussit un test de Concentration (DD 20).

Une fois la focalisation psionique établie, elle reste disponible jusqu'à ce que le personnage la sacrifie, qu'il se retrouve inconscient, qu'il dorme (ou entre en transe méditative, dans le cas des elfes et des élians) ou que sa réserve de points psi tombe à 0.

Un personnage psioniquement focalisé peut sacrifier cette focalisation pour l'aider à ignorer les distractions. Cela lui permet d'une part d'obtenir un bonus de +5 sur son test de Concentration, et d'autre part de « faire 10 » sur ce test (alors que c'est normalement impossible pour un test de Concentration). Certains dons présentés dans ce chapitre permettent au personnage de sacrifier sa focalisation psionique pour obtenir d'autres effets que celui-ci.

Une fois la focalisation psionique sacrifiée, elle peut être rétablie à volonté dans les mêmes conditions, sans limite d'utilisation par jour.

*Manifester une faculté sur la défensive.* On peut utiliser Concentration pour manifester une faculté ou utiliser un pouvoir psionique sur la défensive, de façon à éviter de provoquer une attaque d'opportunité. Le DD du test est de 15 + le niveau de la faculté. Si ce test de Concentration réussit, on peut tenter l'action normalement sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si le test de Concentration échoue, la faculté ou le pouvoir échoue automatiquement et les points psi engagés sont perdus (comme dans le cas d'une concentration interrompue).

*Occulter les signes apparents d'une faculté.* Voir le Chapitre 4, page 58.

**Action.** Généralement aucune. Les tests de Concentration joués pour ignorer une distraction ne nécessitent aucune action. Méditer pour établir sa focalisation psionique est une action complexe, mais la consumer n'est généralement pas une action en soi. Occulter les signes apparents d'une faculté fait partie de l'action nécessaire à la manifestation.

**Nouvelles tentatives.** Oui, mais un succès ne contre pas le résultat de l'échec précédent (dans la plupart des cas, le personnage perd les points psi correspondant à la faculté qu'il tentait de manifester ou voit la faculté qu'il essayait de garder active prendre fin).

**Spécial.** Un personnage possédant le don Manifestation de combat (cf. page 51) bénéficie d'un bonus de +4 au test de Concentration chaque fois qu'il tente de manifester une faculté ou d'utiliser un pouvoir psionique sur la défensive ou lorsqu'il est agrippé ou immobilisé en situation de lutte.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Concentration confère un bonus de +2 aux tests d'Autohypnose.

## CONNAISSANCES (PSIONIQUE)
### (INT ; FORMATION NÉCÉSSAIRE)

À l'instar d'Artisanat et de Profession, Connaissances englobe un vaste champ de compétences. Cependant, nous parlons ici du champ de connaissances traitant des phénomènes psioniques sous leurs nombreuses manifestations. La page 71 du *Manuel des Joueurs* indique la manière de procéder aux tests de Connaissances et propose d'autres domaines de Connaissances.

Connaissances (psionique) traite des anciens mystères de l'esprit, de la tradition psionique, des symboles psychiques, des expressions énigmatiques, des créations astrales et des races psioniques. Cette compétence sert également à identifier les monstres psioniques et leurs pouvoirs spéciaux et vulnérabilités.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (psionique) confère un bonus de +2 aux tests d'Art psi.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Autohypnose confère un bonus de +2 aux tests de Connaissances (psionique).

**Spécial.** Un personnage possédant le don Indépendant obtient un bonus de +2 aux tests de Connaissances (psionique).

**Test inné.** Un test inné de Connaissances (psionique) n'est ni plus ni moins qu'un test d'Intelligence. Sans formation particulière, un personnage ne peut répondre qu'aux questions simples (DD 10 ou moins).

## UTILISATION D'OBJETS PSIONIQUES
### (CHA ; FORMATION NÉCESSAIRE)

Cette compétence sert à activer les objets psioniques, y compris les pierres psioniques (fragments de cristal qui conservent certaines facultés) et dorjés (fines baguettes de cristal dont les charges permettent plusieurs utilisations d'une même faculté) que le personnage serait autrement incapable d'utiliser.

**Test de compétence.** On peut faire appel à cette compétence pour s'adresser à une pierre psionique (pour savoir quelles facultés y sont inscrites) ou activer un objet psionique. Elle permet d'utiliser l'objet comme si le personnage était capable de manifester des facultés psioniques ou comme s'il possédait une aptitude d'une autre classe ou comme s'il était d'une race ou d'un alignement autres que les siens.

L'aventurier joue un test d'Utilisation d'objets psioniques chaque fois qu'il active un objet tel qu'un dorjé. S'il tente d'imiter un alignement ou un autre facteur de manière continue, il doit effectuer un test par heure.

Le personnage doit choisir sciemment le facteur qu'il souhaite imiter. Il doit donc être conscient de la nécessité de ce facteur avant d'effectuer ses tests d'Utilisation d'objets psioniques. Le DD associé aux différents facteurs est indiqué sur la table ci-dessous.

| Tâche | DD |
|---|---|
| Activer l'objet par chance | 25 |
| Imiter un alignement | 30 |
| Imiter une aptitude de classe | 20 |
| Imiter une race | 25 |
| Imiter une valeur de caractéristique | voir description |
| S'adresser à une pierre psionique | 25 + niveau de la faculté |
| Utiliser un dorjé | 20 |
| Utiliser une pierre psionique | 20 + niveau de manifestation |

*Activer l'objet par chance.* Certains objets psioniques sont activés par une pensée particulière ou un concept spécifique. Le personnage peut s'en servir comme s'il respectait la procédure à suivre,

bien qu'il l'ignore. Pour obtenir un résultat, il doit agiter l'objet en tous sens ou trouver un moyen de l'activer d'une manière ou d'une autre. Il bénéficie d'un bonus spécial de +2 au test de compétence s'il a déjà réussi à activer l'objet au moins une fois.

Si le test est raté d'au moins 10 points, le personnage souffre de brûlure cérébrale. Ses effets se manifestent de la même manière qu'une brûlure cérébrale engendrée quand on tente de manifester une faculté contenue dans une pierre psionique (voir page 176), si ce n'est que les dégâts s'élèvent à 1d4 points par niveau de faculté au lieu de 1d6. Les dégâts de la brûlure cérébrale consécutive à une activation par chance s'ajoutent, le cas échéant, à ceux de la brûlure cérébrale encourue lors de la manifestation d'une faculté contenue dans une pierre psionique.

*Imiter un alignement.* Certains objets psioniques ont des effets positifs ou négatifs en fonction de l'alignement de leur utilisateur. Grâce à cette compétence, le personnage peut s'en servir comme s'il avait l'alignement de son choix. On ne peut imiter qu'un seul alignement à la fois.

*Imiter une aptitude de classe.* Il arrive parfois qu'une aptitude de classe soit nécessaire à l'activation d'un objet. Dans ce cas, le niveau virtuel du personnage dans la classe imitée est égal au résultat de son test de compétence moins 20.

À noter que la compétence ne permet pas d'utiliser l'aptitude de classe imitée, mais seulement d'activer l'objet comme si le personnage la possédait.

Si la classe dont l'aventurier imite l'aptitude s'accompagne de restrictions en matière d'alignement, le personnage doit s'assurer que son alignement est bien conforme (dans le cas contraire, il n'a plus qu'à imiter l'alignement qui l'intéresse ; voir ci-dessous).

*Imiter une race.* Certains objets psioniques fonctionnent uniquement (ou mieux) pour les membres d'une race donnée. Dans ce cas, le personnage peut imiter la race de son choix pour bénéficier du plein potentiel de l'objet. Il n'est possible d'imiter qu'une seule race à la fois.

*Imiter une valeur de caractéristique.* Pour manifester une faculté à partir d'une pierre psionique, il faut une valeur suffisamment élevée dans sa caractéristique primordiale (l'Intelligence pour les psions, par exemple). La valeur de caractéristique virtuelle du personnage (correspondant à la classe qu'il cherche à reproduire pour manifester la faculté de la pierre psionique) est égale au résultat de son test de compétence moins 15. Si le personnage a déjà une valeur suffisante dans la caractéristique concernée, ce test n'est pas nécessaire.

*S'adresser à une pierre psionique.* Réussir à s'adresser à une pierre psionique permet de savoir quelles facultés la pierre contient. Tenter de s'adresser à une pierre psionique nécessite 1 minute de concentration.

*Utiliser un dorjé.* Pour qu'un personnage puisse utiliser un dorjé, il faut normalement que la faculté concernée fasse partie de la liste autorisée par sa classe. Avec cet aspect de la compétence, le personnage peut se servir de l'objet comme si la faculté faisait partie de sa liste.

Cet aspect de la compétence permet d'utiliser d'autres objets psioniques à potentiel psionique.

*Utiliser une pierre psionique.* Pour qu'un personnage puisse manifester une faculté depuis une pierre psionique, il faut normalement que la faculté concernée fasse partie de la liste autorisée par sa classe. Avec cet aspect de la compétence, le personnage peut se servir de l'objet comme si la faculté faisait partie de sa liste. Le DD du test d'Utilisation d'objets psioniques est égal à 20 + le niveau de manifestation de la faculté que le personnage tente de manifester depuis la pierre psionique. Ainsi, pour pouvoir manifester une faculté de psion de 2e niveau depuis une pierre psionique, un personnage devra obtenir un résultat supérieur ou égal à 23, dans la mesure où le niveau de manifestation minimal pour une faculté de psion de 2e niveau est de 3. *Remarque* : avant qu'un personnage puisse manifester une faculté depuis une pierre psionique, il doit s'être adressé à elle pour savoir quelle(s) faculté(s) elle contient.

De plus, pour manifester une faculté depuis une pierre psionique, il faut posséder une valeur suffisante (10 + niveau de la faculté) dans la caractéristique primordiale correspondant à la faculté. Si le personnage ne remplit pas cette condition, il peut l'imiter en effectuant un deuxième test d'Utilisation d'objets psioniques (voir plus haut).

Cet aspect de la compétence permet d'utiliser les autres objets psioniques à fin de manifestation.

**Action.** Aucune. Les tests d'Utilisation d'objets psioniques sont inclus dans l'activation normale de l'objet psionique (si une action est nécessaire). Veuillez consulter la rubrique *Utilisation des objets*, page 158 pour connaître la procédure normale d'activation des objets psioniques.

**Nouvelles tentatives.** Oui, mais si le personnage rate son test de compétence en obtenant un 1 naturel au dé, il ne peut plus tenter d'activer l'objet de toute la journée.

**Spécial.** Il est impossible de faire 10 avec cette compétence.

Il est impossible d'aider quelqu'un pour un test d'Utilisation d'objets psioniques. Seul l'utilisateur de l'objet peut se servir de cette compétence.

Un personnage possédant le don Affinité psionique obtient un bonus de +2 aux tests d'Utilisation d'objets psioniques.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Art psi confère un bonus de +2 aux tests d'Utilisation d'objets psioniques en rapport avec les pierres psioniques.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Utilisation des objets psioniques confère un bonus de +2 aux tests d'Art psi visant à s'adresser aux pierres psioniques.

# DONS DES PSIONIQUES

À l'image des personnages non psioniques, les adeptes des arts mentaux recourent aux dons pour optimiser leurs facultés, étendre leurs aptitudes et accéder à un potentiel caché. Ci-après sont détaillés des dizaines de dons en relation avec l'art psionique, ainsi que quelques nouveaux dons généraux.

La rubrique suivante présente plusieurs nouveaux types de dons. Les dons psioniques ne peuvent être sélectionnés que par les personnages et créatures psioniques. Les dons de création d'objets permettent aux personnages qui manifestent des facultés de créer des objets psioniques de toutes sortes. Avec les dons métapsioniques, les facultés manifestées par les personnages deviennent encore plus efficaces. Chacun de ces nouveaux types de don est expliqué en détail ci-dessous.

## DONS PSIONIQUES

Seuls les personnages et créatures qui manifestent des facultés psioniques ont accès aux dons psioniques (autrement dit ceux qui ont une réserve de points psi ou sont dotés de pouvoirs psioniques).

Les dons psioniques sont considérés comme des pouvoirs surnaturels (plutôt que des pouvoirs extraordinaires comme les dons généraux). Leur utilisation ne peut être interrompue en plein combat (à l'inverse des facultés) et elle ne provoque généralement pas d'attaque d'opportunité (à moins que le contraire ne soit spécifié dans leur description). De plus, les pouvoirs surnaturels ne sont pas sujets à la résistance psionique et ne peuvent être dissipés. En revanche, ils ne fonctionnent pas dans une zone annulant les effets psioniques, telle qu'un *champ d'exclusion psionique*. Quitter une telle zone permet instantanément de recourir aux dons psioniques.

Certains dons psioniques n'accordent leurs avantages que tant que le personnage est psioniquement focalisé (cf. la compétence

Concentration, page 37). D'autres lui permettent d'employer l'énergie psychique de sa focalisation psionique pour réaliser des exploits. Il doit pour cela « sacrifier » sa focalisation (mais il peut la rétablir ensuite). Sacrifier sa focalisation psionique n'exige aucune action, cela fait simplement partie d'une autre action. Quand un personnage sacrifie sa focalisation psionique, l'énergie libérée ne peut être utilisée que pour un seul usage. Ainsi, si un personnage possède les dons Arme psionique et Arme psionique percutante (qui exigent tous deux de sacrifier sa focalisation psionique), il doit choisir duquel des deux il veut bénéficier lorsqu'il sacrifie sa focalisation psionique.

## DONS DE CRÉATION D'OBJETS PSIONIQUES

Les personnages qui manifestent des facultés ont la possibilité d'utiliser ces facultés pour créer des objets psioniques durables. Cela les oblige toutefois à suivre un processus épuisant et à mettre un peu d'eux-mêmes dans chacun des objets créés. Les objets psioniques sont détaillés dans le Chapitre 7.

Les dons de création d'objets permettent au personnage de fabriquer des objets psioniques du type correspondant. Tous ont des points communs, quel que soit le type d'objet concerné.

**Coût en points d'expérience**. Le personnage psionique dépense une énergie considérable pour créer un objet psionique, ce qui se traduit par une perte de PX égale à 1/25e du prix de base de l'objet en pièce d'or (cf. Chapitre 7 pour connaître le prix des objets). Un personnage ne peut jamais sacrifier de la sorte un nombre de points d'expérience qui le ferait redescendre au niveau inférieur. Par contre, s'il gagne assez de PX pour gagner un nouveau niveau, il peut choisir de rester à son niveau actuel et d'affecter les PX nécessaires à la création de l'objet psionique choisi.

**Coût des matières premières**. La fabrication d'objets psioniques requiert des composantes particulièrement coûteuses, qui sont pour la plupart détruites durant le processus de création. Elles coûtent la moitié du prix de base de l'objet.

Pour pouvoir mettre à profit un don de création d'objets, il faut également avoir accès à un laboratoire ou un atelier psionique, mais aussi à tous les ustensiles appropriés. Sauf circonstances exceptionnelles (par exemple, s'il se retrouve loin de chez lui), le personnage possède généralement tout ce dont il a besoin.

**Temps nécessaire**. Le temps de création de l'objet psionique dépend du type d'objet et de son prix. Il ne peut pas être inférieur à 1 jour.

**Objets de niveau variable**. Création de dorjés, Création de pierres psioniques et Création de tatouages psioniques créent des objets qui reproduisent directement l'effet d'une faculté. Leur puissance dépend de leur niveau de manifestation. Les facultés psioniques manifestées par le biais de ces objets fonctionnent alors exactement comme si elles avaient été manifestées par un psionique de ce niveau.

Un personnage peut fixer librement le niveau de manifestation d'un objet qu'il crée, tant qu'il est compris entre le niveau minimal nécessaire pour manifester la faculté et son propre niveau de manifestation. Dans la plupart des cas, les créateurs choisissent le niveau minimal possible (c'est du moins la règle que suivent les objets déterminés aléatoirement).

Il est possible de créer un objet en utilisant une faculté améliorée par une dépense de points psi supplémentaires (cf. page 69), mais l'objet doit avoir un niveau de manifestation au moins égal à la dépense totale de points psi. Tous les paramètres de la faculté incrustée dans l'objet qui dépendent du niveau sont déterminés par le niveau de manifestation effectif.

Prenons l'exemple d'un dorjé de *commotion* créé sans amélioration. Il s'agit d'une faculté de 2e niveau qui inflige 1d6 points de dégâts et exige un niveau de manifestation minimal de 3. Si ce même dorjé est créé avec une amélioration de 6 points psi, le niveau de manifestation minimal augmente d'autant et atteint 9 (le niveau de la faculté reste le même : 2e). Ce dorjé produit alors une *commotion* infligeant 4d6 points de dégâts (cf. paragraphe *Amélioration* de la description de cette faculté, page 87). Tous les effets de la faculté qui dépendent du niveau sont augmentés ; pour cet objet, la portée de *commotion* passe de 39 à 57 mètres.

Le prix de base de ces objets (et donc le coût en PX, en matières premières et en temps) dépend de leur niveau de manifestation et du niveau de la faculté psionique qu'ils stockent, selon les formules suivantes.

*Pierres psioniques* :

Prix de base = niveau de la faculté × niveau de manifestation × 25 po

*Tatouages psioniques* :

Prix de base = niveau de la faculté × niveau de manifestation × 50 po

*Dorjés* :

Prix de base = niveau de la faculté × niveau de manifestation × 750 po

**Objets de niveau fixe**. Les objets psioniques créés à l'aide des autres dons de création d'objets ont un niveau de manifestation fixe, indiqué dans leur description. Leur prix de base est généralement égal à leur prix de vente.

**Coût supplémentaire**. Les dorjés, pierres psioniques et tatouages psioniques stockant une faculté qui nécessite un sacrifice en termes de points d'expérience exigent une dépense supplémentaire. Pour une pierre psionique ou un tatouage psionique, le personnage doit payer le coût supplémentaire en PX indiqué dans la description de la faculté. Pour un dorjé, il doit s'acquitter de cinquante fois ce coût en PX.

Certains objets psioniques s'accompagnent également d'un coût supplémentaire en PX, indiqué dans leur description.

## DONS MÉTAPSIONIQUES

À mesure que le savoir psionique d'un personnage capable de manifester des facultés augmente, il peut apprendre à manifester à l'aide de méthodes légèrement différentes de celles qu'on lui a enseignées ou de ce qui est prévu. Il peut ainsi apprendre à manifester une faculté pour qu'elle dure plus longtemps que la normale, qu'elle inflige plus de dégâts ou pour amplifier quelque autre critère. Bien entendu, manifester une faculté tout en recourant à un don métapsionique s'avère une opération plus coûteuse que la manifestation normale.

**Temps de manifestation**. Manifester une faculté associée à un don métapsionique prend autant de temps que manifester normalement la faculté, à moins que la description du don ne précise le contraire, comme c'est le cas pour Faculté instantanée.

**Dépense psi**. En recourant à un don métapsionique, le personnage doit d'une part sacrifier sa focalisation psionique (cf. la

### LES COULISSES DE D&D : LES DONS PSIONIQUES

Les dons psioniques sont particuliers. Seuls les personnages et créatures psioniques y ont accès. Pourquoi ? Parce que tous les dons psioniques demandent, à un degré ou un autre, de disposer ou de dépenser de l'énergie psionique. N'importe quel personnage peut recourir à Attaques réflexes ou Attaque en puissance (dons issus du *Manuel des Joueurs*). Ce n'est pas le cas pour des dons comme Tir psionique percutant, qui tirent directement leur puissance de l'énergie mentale qui habite la créature psionique. En théorie, un personnage non psionique pourrait choisir le don Poing psionique, mais sans énergie psionique pour l'alimenter, le don n'est d'aucune utilité.

Certains dons psioniques peuvent paraître excessivement puissants au premier abord. Mais ce n'est qu'une impression, et tous les dons psioniques (comme Tir psionique percutant) ont été soigneusement équilibrés par rapport aux facultés des personnages qui les utilisent. Comme le *ki*, énergie spirituelle du moine, les aptitudes psioniques permettent aux personnages de repousser leurs limites physiques et parfois de les surpasser.

compétence Concentration, page 37) et d'autre part s'acquitter d'une dépense supplémentaire de points psi, comme le précise la description du don. Faculté multiple, par exemple, augmente la dépense totale en points psi de 6 points.

**Limite.** Comme c'est le cas pour toutes les facultés, les personnages ne peuvent dépenser plus de points psi en manifestant une faculté que leur niveau de manifestation. Les dons métapsioniques permettent simplement de manifester les facultés d'une manière différente, et non pas d'enfreindre cette règle.

**Effet des dons métapsioniques sur une faculté.** Une faculté métapsionique fonctionne à son niveau d'origine, même si on dépense davantage de points psi pour la manifester. Les changements mentionnés n'opèrent que sur les facultés directement manifestées par le personnage. Il est impossible d'utiliser un don métapsionique sur une faculté produite par le biais d'une pierre psionique, d'un dorjé ou de tout autre objet psionique.

Manifester une faculté instantanée (modifié par le don Faculté instantanée) ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Certains dons métapsioniques ne peuvent pas être utilisés pour toutes les facultés, comme le précise leur description.

**Objets psioniques et dons métapsioniques.** Avec le don de création d'objets psioniques approprié, il est possible de stocker une faculté métapsionique dans une pierre psionique, un tatouage psionique ou un dorjé. La limite de niveau concernant les tatouages psioniques s'applique au niveau augmenté de la faculté. Ainsi, une faculté de 3e niveau modifiée par le don Faculté renforcée ne peut être stockée dans un tatouage psionique, car elle équivaudrait à une faculté de 5e niveau ce qui dépasserait la limite de niveau de faculté qu'un tatouage psionique est capable de contenir (3e).

Les personnages n'ont pas besoin d'être eux-mêmes dotés du don avec lequel la faculté a été stockée dans l'objet psionique pour pouvoir l'activer, mais le créateur de l'objet doit, lui, en disposer.

# DESCRIPTION DES DONS

Les dons sont présentés selon le format habituel.

## AFFERMISSEMENT PSIONIQUE [PSIONIQUE]

Le personnage peut fortifier ses manifestations par le biais d'une focalisation plus dense.

**Avantage.** En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37) au cours de la manifestation d'une faculté, le personnage peut obtenir un bonus de +1 au DD de sauvegarde associé à cette faculté.

## AFFERMISSEMENT PSIONIQUE SUPÉRIEUR [PSIONIQUE]

Le personnage recourt à la méditation pour intensifier ses facultés.

**Condition.** Affermissement psionique.

**Avantage.** Quand le personnage recourt au don Affermissement psionique, il ajoute +2 au DD de sauvegarde associé à la faculté qu'il manifeste, au lieu de +1.

## AFFINITÉ PSIONIQUE [GÉNÉRAL]

Le personnage présente un talent pour tout ce qui touche au psionique.

**Avantage.** Le personnage reçoit un bonus de +2 à tous ses tests d'Art psi et d'Utilisation d'objets psioniques.

## ARME PSIONIQUE [PSIONIQUE]

Le personnage peut infliger des dégâts supplémentaires à l'aide d'une arme de corps à corps.

**Condition.** For 13.

**Avantage.** En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37), le personnage peut porter une attaque à l'aide d'une arme de corps à corps qui inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires en cas de coup au but.

Le personnage doit décider s'il souhaite recourir au don avant d'effectuer son attaque. Si celle-ci échoue, sa focalisation psionique est tout de même perdue.

## ARME PSIONIQUE PERCUTANTE [PSIONIQUE]

Le personnage peut frapper ses adversaires avec une arme de corps à corps en traversant leur armure comme si elle n'était pas présente.

**Conditions.** For 13, Arme psionique, bonus de base à l'attaque de +5.

**Avantage.** En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37), le personnage peut effectuer une attaque à l'aide d'une arme de corps à corps sans prendre en compte les bonus d'armure, d'armure naturelle et de bouclier à la CA de son adversaire (cela revient à effectuer une attaque de contact).

Le personnage doit décider s'il souhaite recourir au don avant d'effectuer son attaque au corps à corps. Si son attaque échoue, sa focalisation psionique est tout de même perdue.

## ASSAUT DU FORCENÉ [GÉNÉRAL]

Le personnage est capable d'améliorer son attaque au détriment de sa défense.

**Condition.** Bonus de base à l'attaque de +1.

**Avantage.** Dans le cadre d'une action d'attaque ou d'attaque à outrance au corps à corps, le personnage peut s'imposer un malus de –4 à la classe d'armure pour bénéficier d'un bonus de +2 aux jets d'attaque. Ce bonus aux jets d'attaque et ce malus à la classe d'armure s'appliquent jusqu'au début du prochain tour de jeu du personnage.

## ATTAQUE PSIONIQUE ALIGNÉE [PSIONIQUE]

Les attaques du personnage au corps à corps et à distance infligent des dégâts supplémentaires et surmontent un type de réduction des dégâts alignée.

Au moment de sélectionner ce don, le personnage y associe le Bien, le Chaos, la Loi ou le Mal. Son choix doit correspondre à l'une des composantes de son propre alignement, si bien qu'un personnage loyal bon, par exemple, peut choisir la Loi ou le Bien, mais ni le Chaos ni le Mal. Une fois fixé, ce choix d'alignement ne peut être modifié.

### LIMITE DE POINTS PSI

Le fait qu'un personnage psionique ne puisse dépenser plus de points psi pour manifester une faculté que son niveau de manifestation est une règle de base. Cette limite tient compte de toutes les dépenses additionnelles liées à l'amélioration de la faculté ou l'application de dons métapsioniques.

Ainsi, un psion de niveau 14 qui manifeste *téléportation funeste* (une faculté de 5e niveau qui exige 9 points psi et inflige 9d6 points de dégâts) peut décider d'améliorer la faculté en dépensant 5 points psi supplémentaires, pour une dépense totale de 14 points psi (la faculté inflige alors 14d6 points de dégâts). Il pourrait également manifester la faculté en y appliquant le don Faculté maximisée, s'acquittant de 4 points psi supplémentaires pour les effets métapsioniques, pour un total de 13 points psi (la faculté inflige alors 54 points de dégâts). Il ne peut en revanche cumuler ces deux opérations, car la dépense totale engendrée dépasserait sa limite de 14 points.

Il peut néanmoins rester dans ses limites en recourant au don Faculté renforcée (qui augmente la dépense de 2 points psi) et en améliorant la faculté de 3 points psi supplémentaires, ce qui donnerait une dépense totale de 14 points psi (la faculté inflige alors 18d6 points de dégâts).

**TABLE 3–4 : DONS**

| Dons généraux | Conditions | Avantage |
|---|---|---|
| Affinité psionique | — | Bonus de +2 sur les tests d'Art psi et d'Utilisation d'objets psioniques |
| Assaut du forcené | Bonus de base à l'attaque de +1 | S'impose un malus de –4 à la CA pour gagner un bonus de +2 aux jets d'attaque au corps à corps |
| Capacité psionique innée | — | Devient un personnage psionique et reçoit 2 points psi |
| Clouage sur place | For 13 | Les attaques d'opportunité du PJ bloquent ses adversaires |
| Danse mystificatrice | Degré de maîtrise de 10 en Discrétion et de 2 en Représentation (danse) | Acquiert un camouflage par le biais d'une action |
| Esprit hostile[4] | Cha 15 | Inflige automatiquement des dégâts aux adversaires télépathiques |
| Esprit impétueux[4] | Alignement chaotique, Cha 15 | Les bonus d'intuition d'origine psionique des adversaires sont annulés |
| Esprit réparateur | Con 13 | Récupère plus rapidement de l'affaiblissement temporaire de caractéristique |
| Esprit scellé[4] | — | Acquiert une résistance à toutes les facultés psioniques |
| Esquive de charge | Dex 13, Esquive | Bonus de +4 à la CA contre un adversaire en charge |
| Indépendant | — | Bonus de +2 sur les tests d'Autohypnose et de Connaissances (psionique) |
| Magie antipsionique[4] | Degré de maîtrise de 5 en Art de la magie | Sorts plus puissants contre les créatures psioniques |
| Maîtrise du feu nourri[3] | Dex 17, Feu nourri, Tir à bout portant, Tir rapide, bonus de base à l'attaque de +6 | Peut tirer plusieurs flèches simultanément, y compris sur différentes cibles |
| Métabolisme accéléré | Con 13 | Récupère plus rapidement ses points de vie |
| Nature antipsionique[4] | Con 15 | Ruine la focalisation psionique et les points psi de ses adversaires |
| Ouvert d'esprit | — | +5 points de compétence |
| Précision inéluctable | Dex 15, bonus de base à l'attaque de +5 | Retire les 1 obtenus sur les dés de dégâts d'attaque sournoise |
| Résistance mentale[4] | Bonus de base à l'attaque de +2 | Acquiert une résistance mentale contre certaines facultés infligeant des dégâts |
| Volonté souveraine[4] | Volonté de fer | Effectue un jet de Volonté contre les facultés psioniques, au lieu d'un jet de Réflexes ou de Vigueur |

| Dons psioniques | Conditions | Avantage |
|---|---|---|
| Affermissement psionique[1] | — | Ajoute +1 au DD de sauvegarde de la faculté |
| Affermissement psionique supérieur[1] | Affermissement psionique | Ajoute +2 au DD de sauvegarde de la faculté |
| Arme psionique[1] | For 13 | Arme de corps à corps inflige +2d6 pts de dégâts |
| Arme psionique percutante[1] | For 13, Arme psionique, bonus de base à l'attaque de +5 | Considère une attaque avec une arme de corps à corps comme une attaque de contact |
| Maîtrise de l'arme psionique[1] | For 13, Arme psionique, bonus de base à l'attaque de +5 | Arme de corps à corps inflige +4d6 pts de dégâts |
| Attaque psionique alignée[1] | Bonus de base à l'attaque de +6 | L'attaque acquiert un alignement, +1d6 de dégâts |
| Attaque psionique sanglante[1] | Bonus de base à l'attaque de +8 | Inflige des blessures affaiblissantes |
| Attaque psionique spectrale[2] | Bonus de base à l'attaque de +3 | Atteint plus souvent les cibles intangibles |
| Combustion psionique | — | S'impose des dégâts pour augmenter son niveau de manifestation |
| Essence physique | Combustion psionique, Génie psionique | S'impose une érosion de caractéristique pour gagner des points psi |
| Génie psionique[1] | Combustion psionique | Ne subit aucun dégât par la combustion psionique de certaines facultés |
| Connaissance psionique étendue | Niveau 3 de manifestation | Gagne une faculté connue supplémentaire |
| Corps psionique | — | +2 pv par don psionique du PJ |
| Course verticale[2] | Sag 13 | Court sur les parois et les plafonds |
| Création astrale renforcée | — | Confère un pouvoir supplémentaire à ses créations astrales |
| Destruction psionique[1] | For 13, Attaque en puissance, Science de la destruction | Ignore la moitié de la solidité des armes de ses adversaires |
| Esprit aigu | Sag 13 | Bonus de +4 sur les tests de Concentration pour établir sa focalisation psionique |
| Esquive psionique[2] | Dex 13, Esquive | Bonus d'esquive de +1 à la CA |
| Faculté pénétrante[1] | — | Bonus de +4 pour surmonter la résistance psionique |
| Faculté pénétrante suprême[1] | Faculté pénétrante | Bonus de +8 pour surmonter la résistance psionique |
| Harmonie cristalline | Niveau 1 de manifestation | Acquiert un cristal psi |
| Cristal psi supérieur | Harmonie cristalline | Améliore le cristal psi du PJ |
| Focalisation de cristal psi | Harmonie cristalline, niveau 3 de manifestation | Le cristal psi du PJ peut contenir une focalisation psionique |
| Manifestation de combat | — | Bonus de +4 sur les tests de Concentration pour manifester sur la défensive |
| Méditation psionique | Sag 13, degré de maîtrise de 7 en Concentration | Établit sa focalisation psionique par une action de mouvement |
| Opulence psionique | Disposer de points psi | Reçoit davantage de points psi |
| Poing psionique[1] | For 13 | Attaque à main nues ou naturelle inflige +2d6 pts de dégâts |
| Maîtrise du poing psionique[1] | For 13, Poing psionique, bonus de base à l'attaque de +5 | Attaque à main nues ou naturelle inflige +4d6 pts de dégâts |
| Poing psionique percutant[1] | For 13, Poing psionique, bonus de base à l'attaque de +5 | Considère une attaque à mains nues ou naturelle comme une attaque de contact |
| Pouvoir métamorphique | Sag 13, niveau 5 de manifestation | Acquiert un pouvoir surnaturel de la forme adoptée |
| Rapidité psionique[2] | Sag 13 | Vitesse de déplacement augmentée de 3 m s'il ne porte pas d'armure lourde |

| | | |
|---|---|---|
| Charge psionique[1] | Sag 13, Rapidité psionique | Peut charger en faisant des détours |
| Regard inquisiteur[1] | Sag 13 | Bonus de +10 sur les tests de Psychologie opposés au Bluff |
| Saut psionique[1] | For 13, degré de maîtrise de 5 en Saut | Bonus de +10 sur les tests de Saut |
| Spécialisation psionique | Arme de prédilection (rayon), niveau 4 de manifestation | Bonus de +2 aux dégâts infligés par les facultés idoines |
| Spécialisation psionique supérieure | Arme de prédilection (rayon), Spécialisation psionique, niveau 12 de manifestation | Bonus de +4 aux dégâts infligés par les facultés idoines |
| Tir psionique[1] | Tir à bout portant | Attaque à distance inflige +2d6 pts de dégâts |
| Interception psionique de projectile[1] | Dex 13, Tir à bout portant, Tir psionique, Tir psionique percutant, bonus de base à l'attaque de +5 | Renvoie les attaques à distance à l'agresseur |
| Maîtrise du tir psionique[1] | Tir à bout portant, Tir psionique | Attaque à distance inflige +4d6 pts de dégâts |
| Tir psionique percutant[1] | Dex 13, Tir à bout portant, Tir psionique, bonus de base à l'attaque de +5 | Considère une attaque à distance comme une attaque de contact |

| Dons métapsioniques | Conditions | Avantage |
|---|---|---|
| Dédoublement de rayon psionique[1] | Un don métapsionique | Divise une attaque de rayon en deux |
| Faculté dupliquée[1] | — | Manifeste deux fois la faculté |
| Faculté élargie[1] | — | Double la zone d'effet de la faculté |
| Faculté étendue[1] | — | Double la portée de la faculté |
| Faculté fouisseuse[1] | — | Permet de contourner les obstacles avec la faculté |
| Faculté inébranlable[1] | — | Manifeste la faculté malgré l'état préjudiciable du PJ |
| Faculté instantanée[1] | — | Manifeste la faculté par une action libre |
| Faculté maximisée[1] | — | Maximise les variables numériques et aléatoires de la faculté |
| Faculté multiple[1] | — | Permet d'atteindre davantage de cibles avec la faculté |
| Faculté opportuniste[1] | — | Permet d'effectuer une attaque d'opportunité avec une faculté de contact |
| Faculté prolongée[1] | — | Double la durée de la faculté |
| Faculté renforcée[1] | — | Augmente les variables numériques et aléatoires de la faculté de 50 % |
| Faculté retardée[1] | — | Retarde les effets de la faculté jusqu'à 5 rounds |

| Dons de création d'objets | Conditions | Avantage |
|---|---|---|
| Création d'armes et armures psioniques | Niveau 5 de manifestation | Permet de fabriquer des armes et armures psioniques |
| Création d'objets universels | Niveau 3 de manifestation | Permet de fabriquer des objets psioniques universels |
| Création de couronnes psioniques | Niveau 12 de manifestation | Permet de fabriquer des couronnes psioniques |
| Création de créatures artificielles psioniques | Création d'armes et armures magiques, Création d'objets universels | Permet de fabriquer des créatures artificielles psioniques |
| Création de cristaux condensateurs | Niveau 3 de manifestation | Permet de fabriquer des cristaux condensateurs |
| Création de dorjés | Niveau 5 de manifestation | Permet de fabriquer des dorjés |
| Création de tatouages psioniques | Niveau 3 de manifestation | Permet de fabriquer des tatouages psioniques |
| Gravure de pierres psioniques | Niveau 1 de manifestation | Permet de fabriquer des *pierres psioniques* |

1 Le personnage doit sacrifier sa focalisation psionique pour utiliser ce don (cf. la compétence Concentration, page 37).
2 Le personnage doit être psioniquement focalisé pour utiliser ce don (cf. la compétence Concentration, page 37).
3 Un guerrier peut choisir ce don en tant que don supplémentaire.
4 Il n'est pas possible de choisir ce don si l'on a la capacité de produire des facultés (si l'on dispose d'une réserve de points psi).

**Condition.** Bonus de base à l'attaque de +6.

**Avantage.** En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37), le personnage peut porter une attaque au corps à corps ou à distance qui inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires en cas de coup au but et est considérée comme bonne, chaotique, loyale ou mauvaise (selon son choix initial) pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Le personnage doit décider s'il recourt au don avant d'asséner son attaque. Si l'attaque échoue, il a tout de même sacrifié sa focalisation psionique.

## ATTAQUE PSIONIQUE SANGLANTE [PSIONIQUE]

Les attaques particulièrement vicieuses du personnage affaiblissent ses adversaires.

**Condition.** Bonus de base à l'attaque de +8.

**Avantage.** En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37), le personnage peut porter une attaque avec une telle force que l'hémorragie engendrée chez ses adversaires semble ne jamais s'arrêter. En cas de coup au but, l'adversaire subit un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution en plus des dégâts normaux.

Le personnage doit décider s'il souhaite recourir au don avant d'effectuer son attaque. Si celle-ci échoue, sa focalisation psionique est tout de même perdue.

## ATTAQUE PSIONIQUE SPECTRALE [PSIONIQUE]

Les frappes du personnage contre des adversaires intangibles font presque toujours mouche.

**Condition.** Bonus de base à l'attaque de +3.

**Avantage.** Le personnage doit être psioniquement focalisé (cf. la compétence Concentration, page 37) pour bénéficier des avantages de ce don. Lorsqu'il porte une attaque au corps à corps ou à distance contre une créature intangible, il peut relancer les chances d'échec de l'attaque si le premier résultat n'est pas à son avantage. Si l'attaque réussit, grâce à cette seconde chance ou sans elle, on considère qu'elle a été assénée avec une arme spectrale

pour définir comment elle affecte la créature. Les armes ou armes naturelles du personnage semblent même devenir brièvement intangibles au moment de l'attaque.

## CAPACITÉ PSIONIQUE INNÉE [GÉNÉRAL]

L'esprit du personnage s'ouvre à des perspectives psioniques jusque là ignorées.

**Avantage.** L'aptitude psionique latente du personnage prend vie, ce qui en fait un personnage dit psionique. En tant que personnage psionique, il reçoit une réserve de 2 points psi et peut sélectionner des dons psioniques, métapsioniques ou de création d'objets psioniques. En revanche, le simple fait de posséder ce don ne lui confère pas la possibilité de manifester des facultés.

## CHARGE PSIONIQUE [PSIONIQUE]

Le personnage peut charger en suivant un parcours sinueux.

**Conditions.** Dex 13, Rapidité psionique.

**Avantage.** En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37) au cours d'une charge, le personnage peut effectuer un virage de 90 degrés au plus pendant son déplacement. Toutes les autres limitations de la charge restent valables, comme le fait qu'il n'est pas possible de traverser une case qui bloque ou ralentit le déplacement, ou qui est occupée par une créature. Le personnage doit avoir son adversaire en ligne de mire au début de son tour de jeu.

*Arme psionique percutante*

## CLOUAGE SUR PLACE [GÉNÉRAL]

Le personnage peut empêcher ses adversaires de s'enfuir ou de s'approcher de lui.

**Condition.** For 13.

**Avantage.** Lorsque le déplacement d'un adversaire provoque une attaque d'opportunité, le personnage peut tenter de l'arrêter plutôt que de le blesser. Il porte son attaque d'opportunité normalement, mais elle n'inflige pas de dégâts (on effectue tout de même le jet de dégâts). En cas de coup au but, l'adversaire doit réussir un jet de Réflexes (DD 10 + résultat du jet de dégâts), sous peine de devoir s'arrêter net, comme s'il avait utilisé toutes ses actions de mouvement pour le round.

Le personnage ne peut recourir à ce don plus souvent qu'il ne peut réaliser d'attaques d'opportunité dans un round (une seule normalement).

**Normal.** Les attaques d'opportunité n'arrêtent pas la course des adversaires.

## COMBUSTION PSIONIQUE [PSIONIQUE]

Le personnage sait puiser dans son énergie vitale pour accentuer la puissance de ses facultés.

**Avantage.** Le personnage peut augmenter le niveau de manifestation de ses facultés de +1, mais il subit alors 1d8 points de dégâts. À partir du niveau 8, il peut choisir d'augmenter de +2 le niveau de manifestation des facultés manifestées dans ces conditions, mais subit alors 3d8 points de dégâts. Au niveau 15, il peut augmenter le niveau de manifestation de +3, en subissant 5d8 points de dégâts.

Cette augmentation du niveau de manifestation accroît le nombre de points psi que le personnage peut dépenser pour une seule faculté, ainsi que tous les effets qui dépendent du niveau de manifestation, comme la portée, la durée et la capacité à passer outre la résistance psionique.

**Normal.** Le niveau de manifestation d'un personnage est égal à la somme de ses niveaux dans des classes capables de manifester des facultés.

## CONNAISSANCE PSIONIQUE ÉTENDUE [PSIONIQUE]

Le personnage apprend une nouvelle faculté.

**Conditions.** Niveau 3 de manifestation.

**Avantage.** Le personnage apprend une nouvelle faculté dont le niveau est strictement inférieur au niveau maximal qu'il peut manifester. Ainsi, un psion de niveau 7 peut apprendre une faculté de 1er, de 2e ou de 3e niveau. Il peut choisir n'importe quelle faculté, y compris dans les listes d'autres classes ou dans les listes réservées à une discipline de psion.

**Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois. À chaque fois, le personnage acquiert une nouvelle faculté dont le niveau est strictement inférieur au niveau maximal qu'il peut manifester.

## CORPS PSIONIQUE [PSIONIQUE]

L'esprit du personnage fortifie son corps.

**Avantage.** Par le biais de ce don, le personnage reçoit 2 points de vie supplémentaires par don psionique dont il dispose (y compris celui-ci). Chaque fois qu'il prend un nouveau don psionique, il gagne 2 points de vie de plus.

## COURSE VERTICALE [PSIONIQUE]

Le personnage peut courir sur les murs sur de courtes distances.

**Conditions.** Sag 13.

**Avantage.** Tant qu'il est psioniquement focalisé, le personnage peut accomplir une partie de son action de mouvement sur un mur ou toute paroi verticale relativement lisse, à condition de débuter et de terminer ce déplacement sur une surface horizontale. La hauteur qui peut être atteinte est simplement limitée par cette restriction de mouvement. Si ce dernier ne prend pas fin sur une surface horizontale, le personnage tombe à terre et subit les dégâts correspondant à sa chute. Le mur est considéré comme un plancher normal pour ce qui est de mesurer le déplacement, le passage d'une surface horizontale à une surface verticale (et vice versa) n'ajoutant rien au déplacement total. Les créatures restées au sol peuvent bénéficier d'une attaque d'opportunité si le personnage se déplace aux murs à l'intérieur de leur espace contrôlé.

Par exemple, Ma'varkith la guerrière psychique a une vitesse de déplacement de 12 mètres (due à son don de Rapidité psionique).



Illus. de L. Grant-West

Elle débute son action tout près d'un mur. Elle court sur celui-ci selon un angle de 45 degrés (en « diagonale ») sur une distance de 6 mètres, ce qui la positionne également 4,50 mètres plus loin le long du couloir et 4,50 mètres au-dessus du sol. Puis elle redescend à la verticale sur une distance de 4,50 mètres, et termine son mouvement dans une case adjacente au mur (elle a donc utilisé 10,50 mètres de son déplacement total autorisé). Elle s'attaque alors normalement à un adversaire adjacent, offrant à ses coéquipiers la possibilité de prendre un adversaire en tenaille. Si le mur avait comporté une corniche à 9 mètres de son point de départ, elle aurait pu terminer son déplacement dessus plutôt que de redescendre le long du mur.

**Spécial.** Il est possible d'accomplir d'autres actions de mouvement en conjonction avec un déplacement le long d'un mur. Par exemple, le don Attaque éclair permet au personnage d'attaquer un adversaire au sol depuis le mur, pour peu qu'il se trouve dans l'espace contrôlé par le personnage. Par contre, si ce dernier ne peut pas, pour une raison ou une autre, terminer son mouvement, il tombe. De même, un aventurier peut enchaîner les acrobaties le long d'un mur pour éviter les attaques d'opportunité.

## CRÉATION D'ARMES ET ARMURES PSIONIQUES [CRÉATION D'OBJETS]

Le personnage est capable de créer des armes, armures et boucliers psioniques.

**Condition.** Niveau 5 de manifestation.

**Avantage.** Le personnage peut créer n'importe quel bouclier, arme ou armure psioniques, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le Chapitre 7 présente la description des différents boucliers, armes et armures psioniques, avec leurs conditions de création, leurs caractéristiques et leur prix de base. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1 000 po du prix de base des altérations psioniques à apporter à l'objet. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du prix de base de ces altérations et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base). L'arme, armure ou bouclier devant être altéré psioniquement doit nécessairement être un objet de maître (son coût n'est pas inclus dans le total précédent).

Le personnage peut également réparer armes, armures ou boucliers psioniques cassés s'il remplit les conditions de création de ce type d'objet. La procédure à suivre est la même, mais tous les chiffres sont réduits de moitié (deux fois moins de temps, de PX et de matières premières).

## CRÉATION D'OBJETS UNIVERSELS [CRÉATION D'OBJETS]

Le personnage est capable de créer des objets psioniques universels, tels qu'un *troisième œil* ou une *peau psychoactive*.

**Condition.** Niveau 3 de manifestation.

**Avantage.** Le personnage peut créer n'importe quel objet universel, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base de l'objet. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du prix de base de l'objet et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base).

Le personnage peut également réparer un objet universel cassé s'il remplit les conditions de création de l'objet. La procédure à suivre est la même, mais tous les chiffres sont réduits de moitié (deux fois moins de temps, de PX et de matières premières).

Certains objets universels s'accompagnent d'un sacrifice supplémentaire en termes de PX, mentionné dans leur description. Ce surcoût vient en plus du prix de base. Le personnage doit s'en acquitter s'il veut pouvoir fabriquer (ou réparer) l'objet en question.

## CRÉATION DE COURONNES PSIONIQUES [CRÉATION D'OBJETS]

Le personnage peut créer des couronnes psioniques, capables de produire plusieurs effets psioniques.

**Condition.** Niveau 12 de manifestation.

**Avantage.** Le personnage peut créer n'importe quelle couronne psionique, du moment qu'il satisfait aux conditions. La page 167 présente la description des différentes couronnes psioniques, avec leurs conditions de création et leur prix de base. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base de l'objet. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du prix de base de l'objet et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base).

Certaines couronnes psioniques s'accompagnent d'un coût supplémentaire, mentionné dans leur description. Ce surcoût vient en plus du prix de base de la couronne psionique.

## CRÉATION DE CRÉATURES ARTIFICIELLES PSIONIQUES [CRÉATION D'OBJETS]

Le personnage est capable de créer des golems et autres automates psioniques qui obéissent à ses ordres.

**Conditions.** Création d'armes et armures psioniques, Création d'objets universels.

**Avantage.** Le personnage est capable de façonner toute créature artificielle psionique, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1 000 po du prix de vente. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du prix de la créature artificielle et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale égale à la moitié du prix de base). Pour plus de détails, reportez-vous à la description du tueur de psions, page 214.

Une créature artificielle nouvellement conçue possède les points de vie moyens découlant de ses dés de vie.

## CRÉATION DE CRISTAUX CONDENSATEURS [CRÉATION D'OBJETS]

Le personnage est capable de créer des *cristaux condensateurs*, qui permettent de stocker des points psi.

**Condition.** Niveau 3 de manifestation.

**Avantage.** Le personnage peut créer un *cristal condensateur*. Le prix de base d'un cristal condensateur est égal au niveau le plus élevé des facultés qu'il peut manifester en dépensant tous ses points psi, élevé au carré et multiplié par 1 000 po. Par exemple, un *cristal condensateur* stockant 5 points psi pourrait être utilisé pour manifester une faculté de 3e niveau, ce qui amène son prix à 9 000 po (3 × 3 × 1 000 = 9 000). Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1 000 po du prix de base de l'objet. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du prix de base de l'objet et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base).

## CRÉATION DE DORJÉS [CRÉATION D'OBJETS]

Le personnage est capable de créer de fines baguettes de cristal appelées dorjés, dont la libération des charges manifeste des facultés psioniques.

**Condition.** Niveau 5 de manifestation.

**Avantage.** Le personnage peut créer un dorjé stockant n'importe quelle faculté connue du personnage (en dehors des exceptions, telles que *transfert de pouvoir*, qui sont explicitement indiquées dans la description de la faculté). Le prix de base d'un dorjé est de 750 po × son niveau de manifestation × niveau de la faculté qu'il contient. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1 000 po du prix de base de l'objet. Le personnage doit payer un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du prix de

base du dorjé et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base).

Un dorjé nouvellement créé contient 50 charges.

Un dorjé dont la faculté stockée nécessite un sacrifice en termes de points d'expérience exige une dépense supplémentaire. En plus du prix de base indiqué ci-dessus, le personnage doit sacrifier cinquante fois les PX correspondants.

## CRÉATION DE TATOUAGES PSIONIQUES [CRÉATION D'OBJETS]

Le personnage est capable de créer des tatouages psioniques dont les motifs stockent des facultés psioniques.

**Condition.** Niveau 3 de manifestation.

**Avantage.** Le personnage peut créer un tatouage psionique stockant une faculté de sa connaissance et de 3e niveau ou inférieur (la faculté doit cibler une ou plusieurs créatures), ce qui lui prend 1 jour. Le personnage décide du niveau de manifestation au moment de créer le tatouage, niveau qui doit être suffisant pour manifester la faculté en question, sans dépasser celui du personnage. Le prix de base d'un tatouage psionique est de 50 po × son niveau de manifestation × niveau de la faculté reproduite. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du prix de base du tatouage psionique et acheter les matières premières nécessaires (encres spéciales, aiguilles de qualité supérieure et autres) pour une valeur totale de la moitié du prix de base.

Lorsque le personnage inscrit le tatouage, il fait tous les choix qui devraient normalement lui revenir au moment de la manifestation. Quand le porteur active physiquement le tatouage, il devient le sujet de la faculté.

Un tatouage psionique dont la faculté nécessite un sacrifice en termes de points d'expérience exige une dépense supplémentaire. En plus du prix de base indiqué ci-dessus, le personnage doit acquitter les PX correspondants.

## CRÉATIONS ASTRALES RENFORCÉES [PSIONIQUE]

Les créations astrales du personnage ont davantage de pouvoirs.

**Avantage.** Quand le personnage façonne une création astrale, il peut lui conférer un pouvoir spécial issu de l'un des menus dont la création astrale possède déjà un pouvoir (cf. page 191).

## CRISTAL PSI SUPÉRIEUR [PSIONIQUE]

Le personnage est capable d'améliorer son cristal psi.

**Condition.** Harmonie cristalline.

**Avantage.** Le personnage peut implanter un autre fragment de personnalité dans son cristal psi. Il profite alors des avantages accordés pour les deux types de cristaux psi. La personnalité de son cristal psi s'ajuste et mêle harmonieusement les fragments de personnalité implantés. De plus, les pouvoirs du cristal psi sont déterminés comme si le personnage était d'un niveau supérieur à son niveau réel.

**Spécial.** Ce don peut être choisi à plusieurs reprises. À chaque fois, le personnage implante un nouveau fragment de personnalité dans son cristal psi et bénéficie d'un niveau virtuel supplémentaire pour ce qui est de déterminer les pouvoirs de son cristal psi.

## DANSE MYSTIFICATRICE [GÉNÉRAL]

Le personnage est passé maître dans l'utilisation d'astuces optiques lui permettant d'apparaître là où il n'est pas.

**Conditions.** Degré de maîtrise de 10 en Discrétion, degré de maîtrise de 2 en Représentation (danse).

**Avantage.** Par une action de mouvement, le personnage peut dissimuler sa position exacte. Il bénéficie alors d'un camouflage jusqu'à son prochain tour de jeu.

Il peut également masquer totalement sa position au prix d'une action complexe. Le camouflage dont il bénéficie est alors total jusqu'à son prochain tour de jeu.

## DÉDOUBLEMENT DE RAYON PSIONIQUE [MÉTAPSIONIQUE]

Le personnage peut atteindre deux cibles différentes avec un même rayon.

**Condition.** Un autre don métapsionique.

**Avantage.** En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37) lors de la manifestation d'une faculté générant un rayon, le personnage peut le dédoubler. La faculté affecte alors deux cibles, qui doivent toutes deux se trouver à portée de la faculté et à 9 mètres ou moins l'une de l'autre. Si la faculté inflige des dégâts, chacune des deux cibles subit autant de dégâts que dans le cas d'un rayon normal frappant une cible unique.

Le recours à ce don augmente la dépense de la faculté de 2 points psi et n'est possible que si ce total ne dépasse pas le niveau de manifestation du personnage.

## DESTRUCTION PSIONIQUE [PSIONIQUE]

Le personnage est capable de « sentir » les points de tension des armes de ses adversaires.

**Conditions.** For 13, Attaque en puissance, Science de la destruction.

**Avantage.** En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37), le personnage peut effectuer une tentative de destruction d'arme en ne tenant compte que de la moitié de la solidité totale de l'arme ciblée (on arrondit à l'inférieur). La solidité totale de l'arme est calculée en prenant en compte toutes les altérations magiques ou psioniques qui peuvent augmenter sa résistance.

**Spécial.** Le personnage est également capable de percevoir les points faibles de toute construction solide, telle qu'une porte en bois ou un mur en pierre, et ignore la moitié de la solidité correspondante (arrondie à l'inférieur) lorsqu'il s'attaque à un tel objet.

## ESPRIT AIGU [PSIONIQUE]

La capacité de concentration du personnage est aussi affûtée qu'une pointe de flèche, ce qui lui permet d'établir sa focalisation psionique dans les circonstances les plus mouvementées.

**Condition.** Sag 13.

**Avantage.** Le personnage reçoit un bonus de +4 aux tests de Concentration visant à établir sa focalisation psionique.

## ESPRIT HOSTILE [GÉNÉRAL]

L'esprit du personnage se rebiffe violemment quand il est la cible de facultés psioniques.

**Condition.** Cha 15.

**Avantage.** Chaque fois que le personnage est la cible d'une faculté de la discipline de la télépathie (qu'elle soit nocive ou non), celui qui la manifeste doit réussir un jet de Vigueur assorti d'un DD de 10 + la moitié du niveau global du personnage + son bonus de Charisme, sous peine de subir 2d6 points de dégâts.

Les effets de ce don ne s'appliquent qu'aux facultés ou pouvoirs psioniques. Ce don constitue une exception à la règle des équivalences psioniques/magiques (cf. page 55).

**Spécial.** Un personnage ne peut choisir ce don ou y recourir s'il est capable de produire des facultés psioniques (par le biais de points psi ou de pouvoirs psioniques).

## ESPRIT IMPÉTUEUX [GÉNÉRAL]

Les pensées agitées du personnage empêchent les autres de faire preuve d'intuition à son égard.

**Conditions.** Alignement chaotique, Cha 15.

**Avantage.** Les créatures et les personnages qui bénéficient d'un bonus d'intuition à leurs jets d'attaque, à leur classe d'armure ou à quelque forme que ce soit de tests de compétence ou de caractéristique ne reçoivent pas ces bonus à l'encontre du personnage.

Les effets de ce don ne s'appliquent qu'aux bonus d'intuition conférés par des facultés ou des pouvoirs psioniques. Ce don constitue une exception à la règle des équivalences psioniques/magiques (cf. page 55).

**Spécial.** Un personnage ne peut choisir ce don ou y recourir s'il est capable de produire des facultés psioniques (par le biais de points psi ou de pouvoirs psioniques).

## ESPRIT RÉPARATEUR [GÉNÉRAL]

L'affaiblissement temporaire de caractéristique du personnage s'estompe plus rapidement.

**Condition.** Con 13.

**Avantage.** Le personnage récupère plus rapidement de tout affaiblissement temporaire de caractéristique et de toute érosion de caractéristique. Une nuit de repos lui permet de récupérer un nombre de points égal à 1 + son bonus de Constitution (ou le double par journée complète de repos) dans chaque caractéristique affaiblie.

**Normal.** Les personnages récupèrent les points de caractéristiques affaiblies au rythme de 1 point par nuit de repos (ou 2 points par journée complète de repos) et par caractéristique.

## ESPRIT SCELLÉ [GÉNÉRAL]

L'esprit du personnage résiste plus efficacement aux attaques psioniques.

**Avantage.** Le personnage reçoit un bonus de +2 à ses jets de sauvegarde visant à résister aux facultés psioniques.

Les avantages de ce don ne s'appliquent que contre les facultés et pouvoirs psioniques. Ce don constitue une exception à la règle des équivalences psioniques/magiques (cf. page 55).

**Spécial.** Un personnage ne peut choisir ce don ou y recourir s'il est capable de produire des facultés psioniques (par le biais de points psi ou de pouvoirs psioniques).

## ESQUIVE DE CHARGE [GÉNÉRAL]

Le personnage est passé maître dans l'art d'éviter les adversaires qui le chargent et de tirer avantage de leur échec.

**Condition.** Dex 13, Esquive.

**Avantage.** Le personnage bénéficie d'un bonus d'esquive de +4 contre les charges. Quand un adversaire qui le charge manque son jet d'attaque, le personnage a immédiatement droit à une attaque d'opportunité. Ce don ne lui permet cependant pas d'effectuer plus d'attaques d'opportunité dans le même round que normalement. Le personnage ne peut recourir à ce don s'il est pris au dépourvu ou s'il se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA.

## ESQUIVE PSIONIQUE [PSIONIQUE]

Le personnage est passé maître dans l'art d'éviter les coups.

**Conditions.** Dex 13, Esquive.

**Avantage.** Tant que le personnage est psioniquement focalisé (cf. la compétence Concentration, page 37), il obtient un bonus d'esquive de +1 à la classe d'armure. Ce bonus se cumule avec celui conféré par le don Esquive.

## ESSENCE PHYSIQUE [PSIONIQUE]

Le personnage peut accroître son total de points psi aux dépens de sa santé.

**Conditions.** Combustion psionique, Génie psionique.

**Avantage.** Le personnage peut récupérer 2 points psi en s'imposant une érosion de caractéristique (cf. page 67) de 1 point dans chacune des trois caractéristiques physiques (Force, Dextérité et Constitution). Il peut accroître cette récupération pour un sacrifice proportionnellement accru. Ainsi, un personnage peut récupérer 6 points psi en s'infligeant un érosion de caractéristique de 3 points de Force, Dextérité et Constitution. Ces points restaurés sont ajoutés à la réserve de points psi du personnage comme s'il les avait récupérés pendant un repos nocturne.

**Spécial.** Seules les créatures vivantes peuvent recourir à ce don. Un personnage ne peut bénéficier de ce don que lorsqu'il réside dans son propre corps (ce qui n'est pas le cas, par exemple, lorsqu'il se trouve sous les effets d'un *échange spirituel* ou d'une *automorphose*).

## FACULTÉ DUPLIQUÉE [MÉTAPSIONIQUE]

Le personnage peut manifester une faculté psionique deux fois simultanément.

**Avantage.** En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37) lors de la manifestation d'une faculté, le personnage en duplique les effets. Manifester une faculté dupliquée entraîne l'application de la faculté deux fois simultanément dans la même zone d'effet ou sur la même cible, comme si le personnage la manifestait deux fois au même endroit. Tous les paramètres numériques de la faculté (comme sa durée, le nombre de cibles affectées et autres) restent les mêmes pour les deux facultés produites. Les cibles éprouvent séparément les effets de chacune des facultés et elles doivent faire deux jets de sauvegarde, le cas échéant. Dans certains cas, comme celui d'un *charme psionique* dupliqué, un échec aux deux jets de sauvegarde n'apporte pratiquement rien de plus (si ce n'est, dans ce cas particulier, qu'un allié de la cible devra réussir deux tentatives de dissipation s'il veut la libérer de l'enchantement).

Le recours à ce don augmente la dépense de la faculté de 6 points psi et n'est possible que si ce total ne dépasse pas le niveau de manifestation du personnage.

## FACULTÉ ÉLARGIE [MÉTAPSIONIQUE]

Le personnage peut agrandir la zone d'effet de ses facultés.

**Avantage.** En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37) lors de la manifestation d'une faculté, le personnage en augmente la zone couverte. Il ne peut altérer qu'une faculté dont la zone d'effet est une émanation, une étendue, une ligne ou un rayonnement. Toutes les données numériques déterminant la surface de la zone d'effet augmentent de +100 %. Ainsi, une faculté de *rayonnement d'énergie* (produisant normalement un rayonnement de 12 mètres de rayon) élargie engendrerait un rayonnement de 24 mètres de rayon.

Le recours à ce don augmente la dépense de la faculté de 4 points psi et n'est possible que si ce total ne dépasse pas le niveau de manifestation du personnage.

## FACULTÉ ÉTENDUE [MÉTAPSIONIQUE]

Le personnage est capable de manifester des facultés qui portent plus loin que les autres.

**Avantage.** En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37) lors de la manifestation d'une faculté dont la portée est courte, moyenne ou longue, le personnage en double la portée. Une fois étendue, une portée courte devient alors égale à 15 mètres + 1,50 mètre/niveau, une portée moyenne à 60 mètres + 6 mètres/niveau et une portée longue à 240 mètres + 24 mètres/niveau.

Les facultés dont la portée ne s'exprime pas par une mesure physique ou dont la portée n'est ni courte, ni moyenne, ni longue, ne peuvent être affectées par ce don.

Le recours à ce don n'augmente pas la dépense en points psi de la faculté.

## FACULTÉ FOUISSEUSE [MÉTAPSIONIQUE]

Les facultés du personnage transpercent parfois les barrières.

**Avantage.** En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37) lors de la manifestation d'une faculté, le personnage peut tenter d'atteindre des cibles abritées derrière un mur ou un effet de force. Dans ce cas, la faculté emprunte brièvement le plan Astral pour éviter la barrière.

La force et l'épaisseur de la barrière définissent les chances de réussite de l'opération. Pour contourner efficacement la barrière avec sa faculté, le personnage doit réussir un test d'Art psi assorti d'un DD de 10 + solidité de la barrière + 1 par tranche de 30 cm d'épaisseur (minimum de 1). Les barrières qui n'ont pas de valeur de solidité associée, comme les effets de force ou les *murs ectoplasmiques*, sont considérées comme ayant une solidité de 20. À moins qu'il n'en soit précisé autrement, on considère que les *murs ectoplasmiques* et les murs de force ont une épaisseur inférieure à 30 cm.

Les facultés qui exigent d'avoir une ligne de mire (ce qui est le cas de la plupart des facultés qui affectent directement une ou plusieurs cibles, par opposition à une zone d'effet) ne peuvent être manifestées en tant que facultés fouisseuses, à moins que le personnage ne soit en mesure de voir sa cible d'une manière ou d'une autre, comme avec *perception clairsentiente*.

Le recours à ce don augmente la dépense de la faculté de 2 points psi et n'est possible que si ce total ne dépasse pas le niveau de manifestation du personnage.

## FACULTÉ INÉBRANLABLE [MÉTAPSIONIQUE]

Le personnage peut manifester ses facultés, même s'il se trouve dans un état préjudiciable.

**Avantage.** En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37), le personnage peut surmonter certains états invalidants grâce à sa force mentale. Le personnage reste capable de manifester une faculté inébranlable, qu'il soit hébété, *confus*, nauséeux ou étourdi. Seules les facultés à portée personnelle et celles qui affectent directement le personnage peuvent être manifestées en tant que facultés inébranlables.

Le recours à ce don augmente la dépense de la faculté de 8 points psi et n'est possible que si ce total ne dépasse pas le niveau de manifestation du personnage.

## FACULTÉ INSTANTANÉE [MÉTAPSIONIQUE]

Le personnage manifeste ses facultés psioniques en une fraction de seconde.

**Avantage.** En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37), le personnage peut manifester une faculté par une action rapide, ce qui lui permet d'effectuer une autre action dans le même round, y compris manifester une autre faculté. On ne peut manifester plus d'une faculté instantanée par round.

Il n'est pas possible de recourir à ce don pour une faculté dont le temps de manifestation excède 1 round entier.

Le recours à ce don augmente la dépense de la faculté de 6 points psi et n'est possible que si ce total ne dépasse pas le niveau de manifestation du personnage.

Manifester une faculté instantanée n'expose pas le personnage à une attaque d'opportunité.

## FACULTÉ MAXIMISÉE [MÉTAPSIONIQUE]

Le personnage sait tirer la quintessence de ses facultés psioniques.

**Avantage.** En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37) lors de la manifestation d'une faculté, le personnage obtient des effets maximums. Toutes les variables numériques et aléatoires d'une faculté maximisée prennent automatiquement leur valeur maximale, tant en termes de points de dégâts causés que de points de vie rendus, de cibles affectées, etc. Les jets de sauvegarde et les jets opposés (comme celui que l'on joue en cas de *dissipation psionique*) ne sont pas affectés, pas plus que les facultés sans données numériques et aléatoires.

Les facultés améliorées peuvent être maximisées. Une faculté améliorée maximisée inflige les dégâts maximaux (ou rendent les points de vie maximaux, et ainsi de suite) rendus possibles par la faculté améliorée.

Dans le cas d'une faculté à la fois maximisée et renforcée, les deux effets s'appliquent séparément sur la faculté d'origine. L'effet total est la somme du résultat maximum et de la moitié du résultat lancé normalement.

Le recours à ce don augmente la dépense de la faculté de 4 points psi et n'est possible que si ce total ne dépasse pas le niveau de manifestation du personnage.

## FACULTÉ MULTIPLE [MÉTAPSIONIQUE]

Le personnage peut manifester des facultés qui, après avoir atteint leur cible initiale, rebondissent sur d'autres victimes.

**Avantage.** En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37) lors de la manifestation d'une faculté qui n'affecte qu'une cible et qui inflige des dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid ou de son, le personnage peut la démultiplier. Une fois la cible initiale atteinte, les effets de la faculté rebondissent sur un nombre de victimes secondaires égal au niveau de manifestation du personnage (maximum de 20). Chaque rebond affecte une cible donnée et inflige des dégâts réduits de moitié par rapport à l'attaque initiale (arrondis à l'inférieur). Si la faculté autorise un jet de sauvegarde, chacune des cibles en bénéficie. Le personnage choisit ses cibles secondaires à son gré, mais elles doivent toutes se situer à 9 mètres ou moins de la victime initiale et il n'est pas possible d'affecter la même cible plus d'une fois. Le personnage peut choisir d'affecter un nombre de cibles secondaires inférieur à son niveau de manifestation (pour éviter ses alliés, par exemple).

Le recours à ce don augmente la dépense de la faculté de 6 points psi et n'est possible que si ce total ne dépasse pas le niveau de manifestation du personnage.

## FACULTÉ OPPORTUNISTE [MÉTAPSIONIQUE]

Le personnage peut asséner des attaques d'opportunité chargées d'énergie psionique.

**Avantage.** En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37) lors d'une attaque d'opportunité, le personnage peut manifester une faculté connue dont la portée est le contact et l'utiliser pour porter son attaque. Il lui faut une main libre pour cela. La manifestation de cette faculté est alors une action immédiate.

Il n'est pas possible de recourir à ce don pour une faculté de contact dont le temps de manifestation excède 1 action complexe.

Le recours à ce don augmente la dépense de la faculté de 6 points psi et n'est possible que si ce total ne dépasse pas le niveau de manifestation du personnage.

**Normal.** Les attaques d'opportunité ne sont possibles qu'avec une arme de corps à corps.

## FACULTÉ PÉNÉTRANTE [PSIONIQUE]

Les facultés du personnage sont particulièrement redoutables et efficaces contre la résistance psionique de ses adversaires.

**Avantage.** En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37), le personnage obtient alors un bonus de +4 sur un test de niveau de manifestation visant à passer outre la résistance psionique de ses cibles.

## FACULTÉ PÉNÉTRANTE SUPRÊME [PSIONIQUE]

Le personnage peut augmenter ses chances de vaincre la résistance psionique d'une créature.

*Faculté opportuniste*

*Illus. de W. Reynolds*

**Condition.** Faculté pénétrante.

**Avantage.** En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37), le personnage peut obtenir un bonus de +8 sur un test de niveau de manifestation effectués pour vaincre la résistance psionique d'une créature. Ce bonus coexiste avec celui de Faculté pénétrante (cf. page 48), ils ne se cumulent pas.

## FACULTÉ PROLONGÉE [MÉTAPSIONIQUE]

Le personnage est capable de manifester des facultés qui durent plus longtemps que les autres.

**Avantage.** En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37) lors de la manifestation d'une faculté, le personnage peut doubler la durée de ses effets par rapport à ce qu'indique sa description. Les facultés permanentes, instantanées, ou dont la durée dépend de la concentration du personnage ne sont pas concernées.

Le recours à ce don augmente la dépense de la faculté de 2 points psi et n'est possible que si ce total ne dépasse pas le niveau de manifestation du personnage.

## FACULTÉ RENFORCÉE [MÉTAPSIONIQUE]

Le personnage peut manifester des facultés aux effets accrus.

**Avantage.** En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37) lors de la manifestation d'une faculté, le personnage obtient des effets renforcés. Toutes les variables numériques et aléatoires d'une faculté renforcée augmentent de 50%. Cette faculté pourra ainsi causer davantage de dégâts, soigner plus de points de vie, affecter des cibles supplémentaires, etc. Les jets de sauvegarde et les tests opposés (comme celui que l'on joue en cas de *dissipation psionique*) ne sont pas affectés, pas plus que les facultés sans variable numérique et aléatoire.

Les facultés augmentées peuvent également être renforcées. Le facteur multiplicatif s'applique alors aux données modifiées par l'amélioration de la faculté.

Le recours à ce don augmente la dépense de la faculté de 2 points psi et n'est possible que si ce total ne dépasse pas le niveau de manifestation du personnage.

## FACULTÉ RETARDÉE [MÉTAPSIONIQUE]

Le personnage peut manifester des facultés qui ne prendront effet qu'après une durée pouvant atteindre 5 rounds.

**Avantage.** En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37) lors de la manifestation d'une faculté, le personnage peut choisir de retarder l'activation de ses effets, selon l'un des modes suivants :

- La faculté ne s'active que lorsque le personnage le décide et la provoque par une action simple.
- La faculté est activée quand une créature pénètre dans la zone d'effet qui lui est associée (seules les facultés qui présentent une zone d'effet peuvent être déclenchées de la sorte).
- La faculté est activée au tour de jeu du personnage, 5 rounds après la manifestation. Si le personnage opte pour l'un des deux autres déclencheurs et que les conditions ne sont pas réunis dans les 5 rounds, la faculté est automatiquement activée au cinquième round.

Seules les facultés dont la portée est personnelle ou qui affectent une zone d'effet peuvent être retardées.

Toute décision que le personnage doit prendre au sujet de la faculté psionique (y compris les jets d'attaque, la désignation des cibles, la forme de la zone d'effet, etc.) doit être prise au moment où la faculté est manifestée. Cependant, les effets dépendant de ceux qui sont affectés sont déterminés au moment où la faculté se déclenche.

Une faculté retardée peut être contrée normalement pendant la période de délai. À l'aide de facultés capables de déceler les effets psioniques, elle peut également être détectée de manière habituelle sur une cible ou dans une zone d'effet.

Le recours à ce don augmente la dépense de la faculté de 2 points psi et n'est possible que si ce total ne dépasse pas le niveau de manifestation du personnage.

## FOCALISATION DE CRISTAL PSI [PSIONIQUE]

Le cristal psi du personnage est suffisamment sophistiqué pour conserver la focalisation psionique que son propriétaire y place.

**Conditions.** Harmonie cristalline, niveau 3 de manifestation.

**Avantage.** Au prix d'une action complexe, le personnage peut tenter de charger son cristal psi de focalisation psionique (cf. la

compétence Concentration, page 37). Après cela, si le personnage a besoin de sacrifier sa focalisation psionique, il peut choisir de sacrifier la focalisation psionique du cristal psi à la place de la sienne, tant que le cristal se trouve à 1,50 mètre ou moins de lui. La focalisation psionique du cristal psi s'atteint de la même manière que celle du personnage. Le cristal psi ne peut acquérir seul cette focalisation ; seul le personnage peut le charger de l'énergie psionique nécessaire en y passant le temps.

## GÉNIE PSIONIQUE [PSIONIQUE]

Le personnage peut recourir à la combustion psionique en limitant les dégâts.

**Condition.** Combustion psionique.

**Avantage.** En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37), le personnage peut manifester une faculté de 3e niveau ou inférieur par le biais de la combustion psionique sans subir le moindre dégât.

## GRAVURE DE PIERRES PSIONIQUES [CRÉATION D'OBJETS]

Le personnage est capable de créer des pierres psioniques stockant des facultés.

**Condition.** Niveau 1 de manifestation.

**Avantage.** Le personnage peut incruster une pierre psionique de toute faculté qu'il connaît. Le prix de base d'une pierre psionique est de 25 po × son niveau de manifestation × niveau de la faculté reproduite. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du prix de base de la pierre psionique et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base).

Une pierre psionique dont la faculté nécessite un sacrifice en termes de points d'expérience exige une dépense supplémentaire. En plus du prix de base indiqué ci-dessus, le personnage doit acquitter les PX correspondants.

## HARMONIE CRISTALLINE [PSIONIQUE]

Le personnage crée un cristal psi.

**Condition.** Niveau 1 de manifestation.

**Avantage.** Ce don permet au personnage d'acquérir un cristal psi. Veuillez consulter la page 50 pour plus de détails sur le fonctionnement des cristaux psi.

## INDÉPENDANT [GÉNÉRAL]

Le personnage montre des prédispositions à l'autonomie psionique.

**Avantage.** Le personnage reçoit un bonus de +2 à tous ses tests d'Autohypnose et de Connaissances (psionique).

## INTERCEPTION PSIONIQUE DE PROJECTILE [PSIONIQUE]

Le personnage peut retourner vers ses adversaires les flèches, carreaux d'arbalète, lances et autres projectiles ou armes de jet qui lui sont destinés.

**Conditions.** Dex 13, Tir à bout portant, Tir psionique, Tir psionique percutant, bonus de base à l'attaque de +5.

**Avantage.** En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37), le personnage peut intercepter un projectile ou une arme de jet (à condition qu'il ne fasse pas plus d'une catégorie de taille de plus que lui) qui aurait dû le frapper. Non seulement il ne subit aucun dégât, mais l'attaque est déviée vers l'agresseur, en gardant le bonus à l'attaque qu'elle présentait au départ contre le personnage.

Pour utiliser ce don, le personnage doit avoir au moins une main libre, doit être conscient du danger et ne pas être pris au dépourvu. Cette manœuvre constitue une action immédiate (cf. page 59).

**Spécial.** Si le personnage possède également le don Parade de projectiles (cf. page 98 du *Manuel des Joueurs*), il peut effectuer sa contre-attaque en ajoutant son propre bonus de Dextérité au bonus à l'attaque d'origine.

## MAGIE ANTIPSIONIQUE [GÉNÉRAL]

Les sorts du personnage sont plus efficaces contre les personnages et créatures psioniques.

**Condition.** Degré de maîtrise de 5 en Art de la magie.

**Avantage.** Le personnage reçoit un bonus de +2 aux tests de niveau de lanceur de sorts visant à surmonter la résistance psionique des créatures psioniques. Ce bonus se cumule avec ceux que confèrent les dons Efficacité des sorts accrue et Efficacité des sorts supérieure. De plus, à chaque fois qu'une créature psionique tente de dissiper un sort lancé par le personnage, elle doit jouer son test de niveau de manifestation contre un DD de 13 + le niveau de lanceur de sorts du personnage.

Les avantages de ce don ne s'appliquent qu'à la résistance psionique, et non à la résistance à la magie. Ce don constitue une exception à la règle des équivalences psioniques/magiques (cf. page 55).

**Spécial.** Un personnage ne peut choisir ce don ou y recourir s'il est capable de produire des facultés psioniques (par le biais de points psi ou de pouvoirs psioniques).

## MAÎTRISE DE L'ARME PSIONIQUE [PSIONIQUE]

Le personnage peut charger d'une énergie dévastatrice ses attaques au corps à corps.

**Conditions.** For 13, Arme psionique, bonus de base à l'attaque de +5.

**Avantage.** Quand le personnage recourt au don Arme psionique, son attaques portée à l'aide d'une arme de corps à corps inflige 4d6 points de dégâts supplémentaires (au lieu de 2d6).

## MAÎTRISE DU FEU NOURRI [GÉNÉRAL]

Le personnage est passé maître dans l'art de tirer plusieurs flèches à la fois, y compris sur plusieurs adversaires.

**Conditions.** Dex 17, Feu nourri, Tir à bout portant, Tir rapide, bonus de base à l'attaque de +6.

**Avantage.** Quand le personnage recourt au don Feu nourri, il peut tirer chacune de ses flèches sur une cible différente au lieu de devoir toutes les tirer sur la même. Il effectue un jet d'attaque par flèche, quelle qu'en soit la cible. Les dégâts de précision s'appliquent à chaque flèche correspondante. Ainsi, si le personnage obtient un coup critique sur plus d'une flèche, chacun des coups critiques inflige des dégâts critiques.

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Maîtrise du feu nourri en tant que don supplémentaire.

## MAÎTRISE DU POING PSIONIQUE [PSIONIQUE]

Le personnage peut charger ses attaques à mains nues ou ses armes naturelles d'une énergie dévastatrice.

**Conditions.** For 13, Poing psionique, bonus de base à l'attaque de +5.

**Avantage.** Quand le personnage recourt au don Poing psionique, son attaque portée à mains nues ou à l'aide d'une arme naturelle inflige 4d6 points de dégâts supplémentaires (au lieu de 2d6).

## MAÎTRISE DU TIR PSIONIQUE [PSIONIQUE]

Le personnage peut charger ses attaques à distance d'une énergie dévastatrice.

**Conditions.** Tir à bout portant, Tir psionique, bonus de base à l'attaque de +5.

**Avantage.** Quand le personnage recourt au don Tir psionique, son attaque à distance inflige 4d6 points de dégâts supplémentaires (au lieu de 2d6).

## MANIFESTATION DE COMBAT [PSIONIQUE]

Le personnage est passé maître dans l'art de manifester ses facultés psioniques au combat.

**Avantage.** Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de Concentration lorsqu'il tente de manifester une faculté ou d'utiliser un pouvoir psionique sur la défensive (cf. *Manifestation sur la défensive*, page 54) ou qu'il tente de manifester une faculté ou d'utiliser un pouvoir psionique alors qu'il est agrippé ou immobilisé en situation de lutte.

## MÉDITATION PSIONIQUE [PSIONIQUE]

Le personnage est capable d'atteindre sa focalisation psionique plus vite que la normale, y compris sous la menace.

**Conditions.** Sag 13, degré de maîtrise de 7 en Concentration.

**Avantage.** Le personnage est capable d'établir sa focalisation psionique par une action de mouvement (cf. la compétence Concentration, page 37).

**Normal.** Sans ce don, établir sa focalisation psionique se fait au prix d'une action complexe.

## MÉTABOLISME ACCÉLÉRÉ [GÉNÉRAL]

Les blessures du personnage guérissent rapidement.

**Conditions.** Con 13.

**Avantage.** Chaque jour, le personnage récupère naturellement un nombre de points de vie égal au double de son bonus de Constitution. Cette guérison agit même si le personnage ne bénéficie pas de repos et s'ajoute à la guérison naturelle habituelle s'il se repose. Toute action ou condition modifiant le taux de guérison naturelle (comme la compétence Premiers secours) est sans effet sur le métabolisme accéléré.

## NATURE ANTIPSIONIQUE [GÉNÉRAL]

Le personnage est un véritable fléau pour les créatures et personnages psioniques.

**Condition.** Con 15.

**Avantage.** Chaque fois que le personnage est frappé au corps à corps par un adversaire psionique, ce dernier perd immédiatement sa focalisation psionique (à supposer qu'elle soit établie). De la même manière, si le personnage est la cible d'une faculté, celui qui l'a manifestée doit dépenser un nombre de points psi supplémentaires égal au bonus de Sagesse du personnage, sans quoi la faculté échoue (et les points psi engagés pour sa manifestation sont perdus). Cette dépense supplémentaire n'entre pas dans le décompte des points psi que l'adversaire peut dépenser pour une même faculté.

**Spécial.** Un personnage ne peut choisir ce don ou y recourir s'il est capable de produire des facultés psioniques (par le biais de points psi ou de pouvoirs psioniques).

## OPULENCE PSIONIQUE [PSIONIQUE]

Le personnage reçoit des points psi en plus de ceux dont il dispose déjà.

**Condition.** Disposer d'une réserve de points psi.

**Avantage.** Le personnage gagne 2 points psi.

**Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois. Chaque fois au-delà de la première, le nombre de points reçus augmente de 1. Ainsi, un personnage qui prend ce don pour la deuxième fois reçoit 3 points psi.

## OUVERT D'ESPRIT [GÉNÉRAL]

Le personnage fait preuve d'une grande facilité pour exploiter sa mémoire, son esprit et sa compétence.

**Avantage.** Le personnage reçoit immédiatement 5 points de compétence supplémentaires, qui s'ajoutent à ceux reçus en fonction de sa classe. Toutes les règles habituelles sur l'acquisition des compétences s'appliquent : pour chaque point dépensé, le degré de maîtrise augmente d'un ou d'un demi selon que la compétence est de classe ou hors classe, et le personnage ne peut dépasser le degré de maîtrise maximal autorisé selon son niveau.

**Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois. À chaque fois, le personnage reçoit 5 nouveaux points de compétence.

## POING PSIONIQUE [PSIONIQUE]

Le personnage peut infliger des dégâts supplémentaires via ses attaques à mains nues ou ses armes naturelles.

**Condition.** For 13.

**Avantage.** En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37), le personnage peut porter une attaque à mains nues ou à l'aide d'une arme naturelle qui inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires en cas de coup au but.

Le personnage doit décider s'il souhaite recourir au don avant d'effectuer son attaque. Si celle-ci échoue, sa focalisation psionique est tout de même perdue.

## POING PSIONIQUE PERCUTANT [PSIONIQUE]

Le personnage peut réaliser une attaque à mains nues ou à l'aide d'une arme naturelle en traversant l'armure de son adversaire comme si elle n'était pas présente.

**Conditions.** For 13, Poing psionique, bonus de base à l'attaque de +5.

**Avantage.** En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37), le personnage peut effectuer une attaque à mains nues ou à l'aide d'une arme naturelle sans prendre en compte les bonus d'armure, d'armure naturelle et de bouclier à la CA de son adversaire (cela revient à effectuer une attaque de contact).

Le personnage doit décider s'il souhaite recourir au don avant d'effectuer son attaque. Si celle-ci échoue, sa focalisation psionique est tout de même perdue.

## POUVOIR MÉTAMORPHIQUE [PSIONIQUE]

Le personnage bénéficie d'un des pouvoirs surnaturels des formes qu'il adopte.

**Conditions.** Sag 13, niveau 5 de manifestation.

**Avantage.** Chaque fois que le personnage adopte une forme différente de la sienne, comme par le biais de la faculté *automorphose*, il bénéficie d'un des pouvoirs surnaturels de sa nouvelle forme (à supposer qu'elle en possède au moins un).

Il n'a le droit qu'à trois utilisations du pouvoir surnaturel en question par jour, même si la créature reproduite peut y recourir plus souvent. Ainsi, un personnage qui bénéficie du souffle d'un dragon ne pourra s'en servir que trois fois dans le courant de la journée, tout en restant soumis aux limitations habituelles du pouvoir (comme le fait de devoir attendre 1d4 rounds entre deux utilisations du souffle). Le DD de sauvegarde pour résister contre un pouvoir surnaturel conféré au personnage par le biais de ce don (s'il s'agit d'une attaque) est de 10 + modificateur de Cha du personnage + la moitié de ses dés de vie.

Même si le personnage manifeste la faculté *automorphose* plusieurs fois dans une même journée, il ne pourra recourir à son pouvoir métamorphique qu'un maximum de trois fois au cours de ces 24 heures.

**Normal.** Il n'est normalement pas possible de se servir des pouvoirs surnaturels des créatures dont on adopte la forme.

**Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois. À chaque fois, le personnage peut bénéficier d'un pouvoir surnaturel de plus par forme adoptée.

## PRÉCISION INÉLUCTABLE [GÉNÉRAL]

Le personnage sait s'abstraire de toute distraction et devenir un instrument d'une précision redoutable.

**Conditions.** Dex 15, bonus de base à l'attaque de +5.

**Avantage.** Les attaques sournoises du personnage sont d'une précision meurtrière. Quand un dé de dégâts d'attaque sournoise donne un résultat de 1, le personnage rejoue le dé. Il garde ensuite le résultat de ce second jet, même en cas de 1.

## RAPIDITÉ PSIONIQUE [PSIONIQUE]

L'énergie mentale du personnage influe sur sa vivacité corporelle.

**Condition.** Sag 13.

**Avantage.** Tant que le personnage est psioniquement focalisé et qu'il ne porte pas d'armure lourde, il reçoit un bonus d'intuition de 3 mètres à sa vitesse de déplacement de base.

## REGARD INQUISITEUR [PSIONIQUE]

Le personnage sait quand quelqu'un ment.

**Condition.** Sag 13.

**Avantage.** En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37), le personnage reçoit un bonus de +10 sur un test de Psychologie opposé à un test de Bluff.

Le personnage doit décider s'il souhaite recourir au don avant d'effectuer son test de Psychologie. Si le test échoue ou si l'interlocuteur ne ment pas, sa focalisation psionique est tout de même perdue.

## RÉSISTANCE MENTALE [GÉNÉRAL]

L'esprit du personnage est blindé contre les intrusions mentales.

**Condition.** Bonus de base de Volonté de +2.

**Avantage.** Le personnage bénéficie d'une réduction des dégâts de 3/– contre les attaques psioniques qui ne recourent pas à un type d'énergie pour infliger des dégâts, telles qu'*assaut mental*. De plus, les attaques psioniques qui infligent un affaiblissement temporaire de caractéristique (mais pas celles qui imposent une diminution permanente ou un érosion de caractéristique) voient cet affaiblissement réduire de 3 points contre le personnage.

Les effets de ce don ne s'appliquent qu'aux facultés ou pouvoirs psioniques. Ce don constitue une exception à la règle des équivalences psioniques/magiques (cf. page 55).

**Spécial.** Un personnage ne peut choisir ce don ou y recourir s'il est capable de produire des facultés psioniques (par le biais de points psi ou de pouvoirs psioniques).

## SAUT PSIONIQUE [PSIONIQUE]

Le personnage est capable d'effectuer des sauts extraordinaires.

**Conditions.** For 13, degré de maîtrise de 5 en Saut.

**Avantage.** En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37), le personnage reçoit un bonus de +10 sur un test de Saut.

## SPÉCIALISATION PSIONIQUE [PSIONIQUE]

Les facultés du personnage infligent davantage de dégâts.

**Condition.** Arme de prédilection (rayon), niveau 4 de manifestation.

**Avantage.** Quand le personnage manifeste une faculté qui produit un rayon ou une attaque à distance et inflige des dégâts, ceux-ci sont augmentés de 2 points. S'il sacrifie sa focalisation psionique au moment de la manifestation, le bonus aux dégâts est égal à son modificateur de la caractéristique primordiale associée à la manifestation (plutôt que +2).

## SPÉCIALISATION PSIONIQUE SUPÉRIEURE [PSIONIQUE]

Les facultés du personnage infligent des dégâts plus importants.

**Conditions.** Arme de prédilection (rayon), Spécialisation psionique, niveau 12 de manifestation.

**Avantage.** Quand le personnage manifeste une faculté qui inflige des dégâts, ceux-ci sont augmentés de 2 points. Ces dégâts se cumulent avec d'éventuels autres bonus aux jets de dégâts infligés par les facultés, y compris celui que confère Spécialisation psionique. Ce bonus aux dégâts ne s'applique que si la (ou les) cible se trouve à 9 mètres ou moins.

## TIR PSIONIQUE [PSIONIQUE]

Le personnage peut infliger des dégâts supplémentaires via ses attaques à distance.

**Condition.** Tir à bout portant.

**Avantage.** En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37), le personnage peut porter une attaque à distance qui inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires en cas de coup au but.

Le personnage doit décider s'il souhaite recourir au don avant d'effectuer son attaque. Si celle-ci échoue, sa focalisation psionique est tout de même perdue.

## TIR PSIONIQUE PERCUTANT [PSIONIQUE]

Le personnage peut atteindre ses adversaires à l'aide d'une arme à distance en traversant leur armure comme si elle n'était pas présente.

**Conditions.** Dex 13, Tir à bout portant, Tir psionique, bonus de base à l'attaque de +5.

**Avantage.** En sacrifiant sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37), le personnage peut effectuer une attaque à l'aide d'une arme à distance sans prendre en compte les bonus d'armure, d'armure naturelle et de bouclier à la CA de son adversaire (cela revient à effectuer une attaque de contact).

Le personnage doit décider s'il souhaite recourir au don avant d'effectuer son attaque. Si son attaque échoue, sa focalisation psionique est tout de même perdue.

## VOLONTÉ SOUVERAINE [GÉNÉRAL]

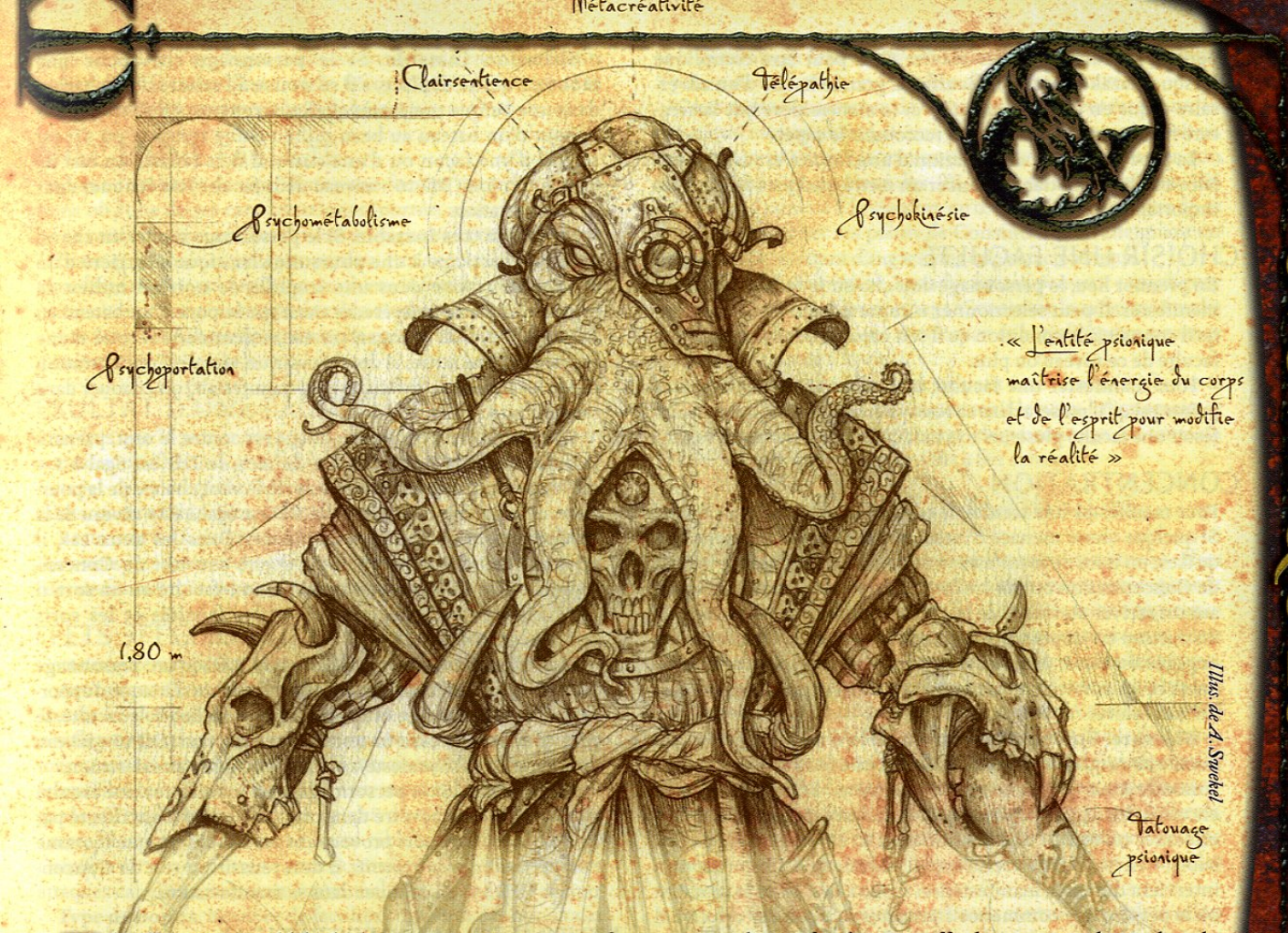
Le personnage résiste aux attaques psioniques avec une détermination considérable.

**Condition.** Volonté de fer.

**Avantage.** Une fois par round, quand le personnage est la cible d'une attaque psionique qui donne droit à un jet de Réflexes ou de Vigueur, il peut choisir de plutôt recourir à un jet de Volonté pour en éviter les effets.

Les effets de ce don ne s'appliquent qu'aux facultés ou pouvoirs psioniques. Ce don constitue une exception à la règle des équivalences psioniques/magiques (cf. page 55).

**Spécial.** Un personnage ne peut choisir ce don ou y recourir s'il est capable de produire des facultés psioniques (par le biais de points psi ou de pouvoirs psioniques).




Il suffit au psion Ialdabode de se concentrer pour manifester ses facultés innées en puisant dans sa réserve de force mentale. Il se passe de composantes matérielles superflues, de gesticulations ou de formules confuses. En utilisant mentalement quelques points psi, il peut faire apparaître des flammes dans les airs, déplacer un rocher sans même le toucher, avoir un aperçu du futur ou parler avec des gens qui se trouvent à plusieurs kilomètres de lui.

Tout être conscient peut développer des facultés psioniques. Même un mort-vivant ou une créature dénuée de corps matériel peut se constituer une réserve de puissance mentale et l'utiliser pour manifester des facultés psioniques, du moins si sa valeur d'Intelligence est supérieure ou égale à 1. Il existe néanmoins des exceptions à ce principe, comme les créatures de type vermine qui sont dénuées d'intellect mais qui peuvent devenir psioniques si elles possèdent un pouvoir d'esprit communautaire (comme l'esprit de ruche de la nuée de guêpes infernales, cf. page du *Manuel des Monstres*).

Une faculté psionique génère un effet psionique unique. Les personnages ou les créatures psioniques n'ont pas besoin de préparer leurs facultés afin de les utiliser. Tant qu'ils ont suffisamment de points psi pour manifester une faculté, rien ne les empêche de le faire.

Une faculté se manifeste lorsqu'un personnage s'acquitte de son coût en points psi. Certaines créatures psioniques manifestent automatiquement des facultés sans payer de points psi. C'est ce qu'on appelle des pouvoirs psioniques. Les autres créatures payent en points psi tout comme le font les personnages.

Chaque faculté a un effet bien précis, décrit dans le Chapitre 5. Une faculté possédée par un personnage peut être utilisée tant qu'il a les points psi pour la payer.

Les facultés sont regroupées en six grandes catégories qu'on appelle disciplines. Chacune représente l'un des six grands types de facultés. Ce chapitre détaille les différences entre les disciplines. De plus, il explique comment les facultés fonctionnent, donne un aperçu du format de ces dernières et indique comment les combats psioniques se résolvent entre entités psioniques (ou contre des cibles qui ne le sont pas). Il indique aussi ce qui se passe lorsque des effets psioniques se conjuguent entre eux ou avec des effets magiques. Il propose enfin une option de jeu permettant de traiter la magie et les facultés psioniques comme des énergies complètement différentes.

La seconde section de ce chapitre développe le concept d'une campagne psionique et la façon de considérer les personnages psioniques de haut niveau.

## MANIFESTER UNE FACULTÉ

Les psioniques manifestent des facultés. Qu'un personnage dépense des points psi pour manifester une faculté ou qu'un monstre la manifeste en qualité de pouvoir psionique, ses effets restent les mêmes.

Manifester une faculté peut se révéler simple, comme lorsque Kazak, un nain psion savant manifeste *force télékinésique* pour soulever un

petit objet sur une saillie élevée. Cela peut être compliqué lorsque Kazak cherche à chauffer la grande hache d'un adversaire orque en utilisant *agitation de la matière* alors que la créature fait de son mieux pour lui raccourcir le capet.

La procédure de manifestation d'une faculté est assez similaire à celle permettant de lancer un sort, à quelques différences importantes près.

## CHOISIR UNE FACULTÉ

En premier lieu, le personnage doit choisir la faculté qu'il veut manifester. Il peut sélectionner n'importe laquelle des facultés qu'il connaît, à la condition qu'il soit capable de manifester une faculté de ce niveau ou plus.

Pour manifester une faculté, le personnage doit payer des points psi qu'il puisera dans sa réserve quotidienne. Il peut manifester une faculté plusieurs fois tant qu'il peut payer en ce sens.

## CONCENTRATION

Pour manifester une faculté, le personnage doit se concentrer. Si quelque chose menace d'interrompre sa concentration alors qu'il est en train de manifester une faculté, il doit réussir un test de Concentration ou perdre les points psi dépensés, sans pour autant arriver au terme de la manifestation. Plus la source de distraction est importante et plus le niveau de la manifestation engagée est élevé, plus le DD de Concentration (les facultés de hauts niveaux nécessitent un effort mental supplémentaire) est lui aussi élevé.

**Blessure.** Être blessé ou être la cible d'un effet psionique hostile alors qu'on tente de manifester une faculté peut briser la concentration et gâcher cette dernière. Si le personnage encaisse des dégâts pendant qu'il manifeste une faculté, il doit effectuer un test de Concentration (DD 10 + points de dégâts subis + niveau de la faculté qu'il manifeste). L'interruption intervient durant la manifestation si elle a lieu entre le moment où le personnage commence à préparer sa faculté et celui où il achève sa manifestation (dans le cas d'une manifestation durant 1 round ou plus) ou si elle vient en réponse à son intention de manifester une faculté (attaque d'opportunité ou attaque préparée par un adversaire à cette occasion).

Dans le cas où le personnage subit des dégâts continus (comme, par exemple, ceux infligés par une *flèche acide de Melf*), la moitié de ces derniers sont considérés comme source de déconcentration pour une manifestation. Le personnage doit effectuer un test de Concentration (DD 10 + 1/2 des dégâts infligés par la source continue + le niveau de la faculté manifestée par le personnage). Si les dégâts continus se sont interrompus au round précédent (comme le dernier round d'une *flèche acide de Melf*), leur effet ne distrait plus le personnage. Des dégâts répétés comme ceux d'un *mur d'énergie* ne sont pas considérés comme des dégâts continus.

**Faculté ou sort.** Si le personnage est agressé par une faculté ou un sort, il doit réussir un test de Concentration ou échouer dans sa manifestation. Si la faculté ou le sort agresseur inflige des dégâts, le DD de Concentration est égal à 10 + points de dégâts infligés + niveau de la faculté que le personnage manifeste. Si la faculté ou le sort interfère avec le personnage ou le distrait d'une quelconque façon, le DD de Concentration est alors égal au DD de sauvegarde de la faculté ou du sort agresseur + niveau de la faculté que le personnage manifeste. Même si la faculté ou le sort agresseur n'autorise pas de jet de sauvegarde, on calcule le DD du jet de sauvegarde comme si un tel jet était permis.

**Lutte et immobilisation.** Si le personnage est agrippé ou immobilisé en situation de lutte, il doit réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau de la faculté) ou échouer dans sa manifestation.

**Situation instable.** Si le personnage chevauche une monture qui se déplace, s'il se trouve à l'arrière d'un chariot, dans une barque traversant quelques remous, s'il se trouve sur le pont d'un bateau au beau milieu d'une tempête ou s'il est secoué d'une façon ou d'une autre, il doit réussir un test de Concentration (DD 10 + niveau de la faculté) ou échouer dans sa manifestation.

**Situation très instable.** Si le personnage monte un cheval au galop, participe à une poursuite chaotique à l'arrière d'un chariot, se trouve dans une coquille de noix au milieu de rapides ou d'une tempête, se tient sur le pont d'un bateau au beau milieu d'un ouragan ou est violemment secoué d'une façon ou d'une autre, il doit réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau de la faculté qu'il manifestait) ou échouer dans sa manifestation.

**Climat violent.** Si le personnage est contre le vent, prenant la pluie ou de la neige fondue de face, le DD est égal à 5 + niveau de la faculté qu'il manifeste. Si le vent charrie de la poussière, de la grêle ou des débris, le DD est égal à 10 + niveau de la faculté que le personnage manifeste. Dans les deux cas, il échoue dans sa manifestation s'il rate son test de Concentration. Si le climat est provoqué par une faculté ou un sort, il faut utiliser les règles concernant les facultés et les sorts données plus haut.

**Manifestation sur la défensive.** Lorsqu'un personnage souhaite manifester une faculté sans provoquer d'attaque d'opportunité, il doit esquiver et feinter. Pour manifester la faculté, le personnage doit réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau de la faculté qu'il manifeste) ou échouer dans sa manifestation.

**Enchevêtré.** Si le personnage veut manifester une faculté alors qu'il est enchevêtré dans une toile ou qu'il est affecté par une faculté ou un sort provoquant un effet identique (comme *ectoplasme d'enchevêtrement*), il doit réussir un test de Concentration (DD 15) ou échouer dans sa manifestation.

## NIVEAU DE MANIFESTATION

Les variables de l'effet d'une faculté dépendent souvent du niveau de manifestation. Il est égal au niveau de classe psionique du personnage. Par exemple, la faculté *création astrale* dure 1 round par niveau de manifestation. Ainsi, la création astrale générée dure 11 rounds lorsqu'elle est manifestée par un psion créateur de niveau 11. Une faculté qui peut être améliorée afin d'obtenir des effets supplémentaires est aussi limitée par le niveau de manifestation du personnage (un personnage ne peut dépenser plus de points psi pour une faculté que son niveau de manifestation). Se reporter au passage concernant les améliorations, ci-dessous.

Un personnage peut volontairement manifester une faculté en dessous de son niveau habituel, mais sans aller plus bas que le niveau de manifestation minimal nécessaire exigé pour manifester cette faculté. De plus, tous les paramètres dépendant du niveau de manifestation sont alors modifiés en fonction. Par exemple, si le personnage veut manifester un *ralentissement* sur quelqu'un mais seulement pour une minute, il devra manifester la faculté au niveau 1. Du coup, sa portée maximale sera de 9 mètres.

Dans le cas où une aptitude de classe ou un pouvoir spécial permet une modification du niveau de manifestation du personnage (comme le don de Combustion psionique ou l'aptitude de classe de déferlante psionique du prodige), cette dernière s'applique non seulement à tous les effets basés sur le niveau de manifestation (comme la portée, la durée ou les améliorations potentielles), mais aussi au test de niveau de manifestation permettant de passer outre la résistance psionique de la cible (cf. *Résistance psionique*,

page 62). Elle s'applique aussi au niveau de manifestation utilisé dans le cadre d'un test de dissipation (à la fois pour le test de dissipation et pour le DD du test).

## ÉCHEC D'UNE FACULTÉ

Lorsque l'on tente de manifester une faculté dans des conditions où l'une de ses caractéristiques (portée, zone d'effet, etc.) ne se conforme pas aux conditions en vigueur, la manifestation échoue et les points psi sont perdus. Par exemple, quand on manifeste *charme psionique* sur un chien, la faculté échoue puisqu'un chien n'est pas un type de cible conforme.

Les facultés échouent également en cas d'interruption (cf. *Concentration*, ci-dessus).

## RÉSULTAT D'UNE FACULTÉ

Une fois que le personnage sait quelles créatures (ou objets ou zones) sont affectées et si les créatures en question ont réussi leur jet de sauvegarde (le cas échéant), il peut appliquer les effets, quels qu'ils soient, de la faculté.

Beaucoup de facultés affectent un certain type de créatures. Par exemple, *domination psionique* (dans sa forme non améliorée) ne fonctionne que sur les humanoïdes.

## EFFETS SPÉCIAUX DES FACULTÉS

Certains effets spéciaux s'appliquent à toutes les facultés.

**Attaques.** Certaines facultés font référence à l'attaque. Toutes les actions de combat offensives, y compris celles qui n'infligent pas de dégâts aux adversaires, comme un désarmement ou une bousculade, sont des attaques. Toutes les facultés auxquelles les adversaires résistent au moyen d'un jet de sauvegarde, qui infligent des dégâts ou qui, d'une manière ou d'une autre, blessent ou entravent leurs cibles, sont des attaques. *Création astrale* et autres facultés similaires ne sont pas des attaques car elles ne causent aucun mal en elles-mêmes.

**Type de bonus.** Nombre de facultés confèrent des bonus aux valeurs de caractéristique, à la CA, à l'attaque, etc. Chaque bonus est affublé d'un type décrivant la manière dont la faculté confère le bonus. Par exemple, *armure inertielle* offre un bonus d'armure à la CA, ce qui indique que la faculté crée une armure tangible visant à protéger son utilisateur. En revanche, *précognition défensive* confère un bonus d'intuition à la CA, car le personnage sait quand son adversaire prévoit de l'attaquer. Les différents types de bonus sont détaillés à la page 21 du *Guide du Maître*. Cela revêt une certaine importance car deux bonus du même type ne peuvent généralement pas se cumuler. À l'exception des bonus d'esquive, de la plupart des bonus de circonstances et des bonus raciaux, seul le meilleur bonus est retenu (cf. *Combiner des effets psioniques et magiques*, plus bas). À l'inverse, les malus n'ont jamais de type et se cumulent toujours entre eux.

**Ramener à la vie.** Diverses facultés psioniques, comme *rectification de la réalité* ou *revitalisation psionique* ont le pouvoir de ramener un personnage tué à la vie.

Lorsqu'une créature vivante meurt, son âme se sépare de son corps, quitte le plan Matériel, voyage dans le plan Astral et se rend dans le plan où la divinité de la créature réside. Si la créature ne vénère aucune divinité, son âme se dirige vers le plan qui correspond à son alignement. Ramener quelqu'un à la vie implique de ramener son âme et de la remettre dans son corps.

*Perte de niveau.* Le passage de vie à trépas et son inverse est un voyage déchirant pour l'âme d'un être vivant. Du coup, toute créature ramenée à la vie perd habituellement 1 niveau d'expérience. Le nouveau niveau d'expérience du personnage est à mi-chemin entre le minimum nécessaire pour son nouveau niveau (réduit) et le minimum nécessaire pour atteindre le prochain. Si le personnage était de niveau 1 au moment de sa mort, il perd 2 points de Constitution à la place de perdre un niveau.

Cette perte de niveau ou de Constitution ne peut être annulée par aucun moyen mortel, même par des sorts comme *souhait* ou *miracle*. Un personnage ramené à la vie peut recouvrer son niveau perdu en gagnant des PX au fil de ses aventures. Un personnage ramené à la vie alors qu'il était au niveau 1 lors de sa mort peut regagner ses points de Constitution en atteignant un niveau lui permettant d'augmenter une caractéristique.

*Empêcher la résurrection.* Les adversaires peuvent compliquer le retour à la vie d'un personnage. Conserver le cadavre interdit à quiconque de tenter une *rectification de la réalité* pour ramener un personnage tué à la vie.

*Résurrection forcée.* Une âme ne peut être ramenée à la vie si elle ne le souhaite pas. Une âme connaît le nom, l'alignement et la divinité tutélaire (le cas échéant) du personnage qui tente de la faire revenir mais elle peut tout à fait refuser.

## COMBINER DES EFFETS PSIONIQUES ET MAGIQUES

Par défaut, la règle qui s'applique aux interactions entre les effets magiques et psioniques est simple : les facultés interagissent avec les sorts et les sorts avec les facultés de la même façon que les sorts et les pouvoirs magiques interagissent entre eux. C'est ce qu'on appelle la règle des équivalences psioniques/magiques.

**Équivalences psioniques/magiques.** Même si ce n'est pas explicitement énoncé dans la description d'un sort du *Manuel des Joueurs* ou dans celle d'un objet magique du *Guide du Maître*, les sorts, les pouvoirs magiques et les objets magiques pouvant potentiellement affecter les psioniques les affectent effectivement (sauf si le MD utilise l'option *Les psioniques sont différents*, décrite plus bas dans ce chapitre,). Lorsqu'on applique la règle des équivalences psioniques/magiques, on prend en compte les considérations suivantes :

- La résistance à la magie est efficace contre les facultés selon les mêmes modalités. De même, la résistance psionique est efficace contre les sorts et exploite les mêmes modalités de fonctionnement que la résistance à la magie. Si une créature possède un type de résistance, on considère qu'elle possède aussi l'autre. Les effets ont les mêmes fins bien que les moyens soient différents.
- Tous les sorts qui dissipent la magie ont un effet identique sur les facultés du même niveau et qui utilisent les mêmes mécanismes (et vice versa).
- Le sort *détection de la magie* détecte aussi les facultés, leur nombre, leur puissance et leur localisation en 3 rounds (bien qu'un test d'Art psi soit nécessaire pour identifier la discipline de l'aura psionique plutôt qu'un test d'Art de la magie).
- Les zones de magie morte sont aussi des zones psioniques mortes.

**Effets multiples.** Les facultés et les effets psioniques fonctionnent habituellement comme indiqué dans le Chapitre 5, peu importe le nombre de pouvoirs, d'effets psioniques, de sorts ou d'effets magiques fonctionnant dans la même zone ou sur la même cible. Sauf exception, une faculté n'altère pas le fonctionnement d'une autre faculté ou d'un sort (*dissipation de la magie* est un cas spécial puisqu'il dissipe les effets magiques ou psioniques). Lorsqu'une faculté a un effet spécifique sur d'autres facultés ou sur des sorts, la description de cette dernière le détaille (et vice versa pour les sorts qui affectent les facultés). Plusieurs autres règles s'appliquent lorsque des facultés, des sorts, des effets magiques ou psioniques fonctionnent dans la même zone.

**Effets cumulés.** Les facultés qui donnent des bonus ou des malus aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde et aux autres

traits ne se cumulent pas entre eux. Par exemple, deux *armures inertielles* ne confère pas deux fois le bénéfice de la faculté à la cible. Les deux *armures inertielles* vont continuer à fonctionner toutes les deux simultanément. Si l'une s'arrête, l'autre continuera de fonctionner jusqu'à l'expiration de l'effet.

Plus généralement, deux bonus du même type ne se cumulent pas s'ils proviennent de facultés différentes ou d'une faculté et d'un sort. Par exemple, le bonus d'armure d'une *armure de mage* et le bonus d'armure d'une *armure inertielle* ne s'additionnent pas. Le personnage utilisera le bonus qui lui apportera la meilleure CA. De même, la faculté *sens du danger* donne au personnage un bonus d'intuition à la CA contre les pièges qui ne se cumule pas avec le bonus d'intuition qu'il pourrait obtenir grâce à la faculté de *précognition défensive*.

*Bonus de types différents.* Les bonus et les malus de deux facultés différentes, d'un sort ou d'une faculté se cumulent si les effets sont de types différents. Par exemple, le sort *prémonition* confère un bonus d'intuition de +2 à la CA. Un personnage sous l'effet d'une *prémonition* et portant en même temps une *armure inertielle* qui lui octroie un bonus de +4 bénéficiera d'un bonus total de +6 à la CA. En effet, dans ce cas, les deux bonus différents s'additionnent.

Un bonus dont le type n'est pas précisé (juste « bonus de +2 » au lieu de « bonus d'intuition de +2 ») s'additionne avec tous les autres bonus.

*Mêmes effets mais de puissances différentes.* Dans le cas où deux facultés ou sorts similaires fonctionnent dans une même zone ou sur une même cible mais à une intensité différente, c'est le plus puissant qui s'applique. Ainsi, un personnage profitant d'un *corps de chêne* et d'un *corps de fer* ne bénéficie que du plus puissant des deux (dans ce cas, *corps de fer*). Si l'une des deux facultés (ou sorts) arrive à terme, l'autre prend le pas (dans le mesure où elle n'est pas elle aussi terminée).

*Même effet, résultats différents.* Une même faculté produit parfois des effets différents lorsqu'on la manifeste à plusieurs reprises sur une même cible. Par exemple, la faculté *corps d'ombre* peut faire d'un personnage une ombre vivante, mais si elle est immédiatement suivie d'*automorphose*, alors que le *corps d'ombre* devrait normalement continuer de faire effet, la nouvelle forme du personnage prend le dessus. Si l'*automorphose* est suivie d'une série de sorts de *métamorphose* lancés par un autre sorcier, le dernier de la série prend le dessus sur tous les autres. Aucune des facultés (ou sorts) précédentes n'est en réalité supprimée ou dissipée, mais leurs effets demeurent inapplicables tant que le dernier sort ou la dernière faculté de la série fait effet.

*Un effet rend le précédant inapplicable.* Parfois, une faculté en rend une autre inapplicable. Par exemple, un personnage manifeste *adaptation à une énergie destructive* sur lui-même, s'allouant une résistance au feu (10). Par la suite, il manifeste *adaptation aux énergies destructives*, ce qui lui donne une résistance (10) contre les cinq formes d'énergie. Du coup *adaptation à une énergie destructive* devient inapplicable.

*Effets multiples de contrôle mental.* Parfois, des effets psioniques ou magiques établissant un contrôle mental se rendent mutuellement inapplicables. Par exemple, la faculté de *verrou cérébral* rend toute autre forme de contrôle mental inapplicable, qu'elle soit magique ou psionique. En effet, la faculté dérobe à la cible sa capacité de bouger. Les contrôles mentaux que ne retirent pas à une cible sa capacité de mouvement n'interfèrent pas avec les autres mais peuvent se modifier mutuellement. Si une créature est sous le contrôle d'une ou de plusieurs autres, elle tentera d'obéir à chacune de son mieux, dans la mesure permise par chaque effet. Si la créature contrôlée reçoit des ordres conflictuels, les contrôleurs qui sont en concurrence doivent effectuer un test opposé de Charisme pour savoir à qui la créature obéit.

**Facultés et sorts à effets opposés.** Les facultés et les sorts ayant des effets opposés agissent normalement et tous les bonus, malus ou modifications s'appliquent normalement. Certains sorts et certaines facultés s'annulent ou se contrent. Il s'agit d'un effet spécial qui est noté dans la description de la faculté ou du sort.

**Effets instantanés.** Plusieurs effets psioniques ou magiques dont la durée est instantanée fonctionnent de façon cumulée lorsqu'ils affectent la même cible, le même objet ou la même zone. Par exemple, lorsque deux *sphères d'énergie* affectent une même créature, cette dernière doit effectuer un jet de Réflexes contre chacune d'entre elles. Elle subit également les dégâts de chacune en fonction de ses jets de sauvegarde.

# DESCRIPTION DES FACULTÉS

Les facultés proposées aux personnages sont décrites dans le Chapitre 5 : les facultés. La description de chacune d'entre elles obéit à une même présentation. Chaque catégorie d'information est explicitée et définie ci-dessous.

## NOM

La première ligne de chaque faculté donne le nom par lequel elle est généralement connue. Une faculté peut être connue par d'autres appellations dans certaines régions. Des personnages psioniques précis peuvent aussi utiliser leurs propres noms pour désigner leurs facultés, par exemple *esprit maître* au lieu de *domination psionique*.

## DISCIPLINE (ET BRANCHE)

Sous le nom de la faculté, une ligne indique la discipline à laquelle la faculté appartient (et la branche entre parenthèses, le cas échéant).

Toutes les facultés sont associées à l'une des six disciplines. Une discipline est un groupement de facultés liées par un fonctionnement similaire. Chaque discipline est détaillée ici.

### Clairsentience

Les facultés de clairsentience permettent de découvrir des secrets oubliés depuis fort longtemps, d'entrevoir le futur proche et de prédire l'avenir lointain, de trouver des choses cachées et, de manière générale, de découvrir ce qu'il est normalement impossible de savoir. Les facultés représentatives de cette discipline comprennent *perception clairsentiente*, *lecture d'objet*, *précognition* et *vision lucide psionique*.

Dans le cadre des équivalences psioniques/magiques, les facultés de clairsentience sont équivalentes aux pouvoirs de l'école de divination. Des créatures immunisées contre les sorts de divination le sont aussi contre les facultés de clairsentience.

Nombre de facultés de clairsentience se manifestent sous la forme d'un cône (cf. *Manuel des Joueurs*, page 175). Ce dernier se déplace avec l'utilisateur et s'étend dans la direction de son regard. Le cône définit ainsi la zone qu'il observe à chaque round. Quand il étudie la même zone pendant plusieurs rounds, le personnage obtient souvent des informations supplémentaires, comme indiqué dans la description de la faculté concernée.

**Scrutation.** Une faculté appartenant à la branche de la scrutation génère un senseur psionique invisible qui envoie des informations au personnage. Sauf indication contraire, le senseur possède les mêmes facultés visuelles que le personnage. Cela comprend toutes les facultés ou effets qui ciblent le

personnage (comme *vision dans le noir psionique*), mais pas les facultés ou effets qui émanent du personnage (comme *détection psionique*). Quoi qu'il en soit, le senseur est considéré comme un organe sensoriel séparé et indépendant du personnage. Il fonctionne donc normalement, même si le personnage est aveuglé, assourdi ou qu'il souffre de quelque autre carence sensorielle. Toute créature ayant une valeur supérieure ou égale à 12 en Intelligence peut repérer le senseur en effectuant un test d'Intelligence (DD 20). Ce senseur peut être dissipé comme s'il était une faculté active.

Les feuilles de plomb et les protections psioniques (comme *champ d'exclusion psionique* ou *esprit impénétrable psionique*) bloquent les facultés de scrutation, ce dont le personnage est conscient.

## Métacréativité

Les facultés de métacréativité permettent de créer des objets, des créatures et certaines formes de matière. Généralement (mais pas toujours), les créatures que le personnage fait apparaître obéissent à ses ordres. Les facultés représentatives de cette discipline comprennent *création astrale*, *membrane de dissimulation*, *marcheur ectoplasmique* et *mur ectoplasmique*.

Les facultés de métacréativité tirent une certaine quantité d'ectoplasme brut du plan Astral pour créer un objet ou une créature à l'endroit désigné par le personnage psionique (dans les limites décrites plus bas). En dépit de leur apparence diaphane due à leur origine, les objets créés à l'aide de cette manière sont généralement aussi solides et résistants que des objets normaux.

Les créatures générées par des facultés de métacréativité sont considérées comme des créatures artificielles et non comme des Extérieurs.

Toute créature ou objet créé ne peut pas apparaître au sein d'un autre objet ou d'une autre créature, pas plus que flottant dans les airs. Il doit se matérialiser en un lieu libre, sur une surface capable de le supporter. La créature ou l'objet doit apparaître dans les limites de portée de la faculté mais n'est pas obligée d'y rester par la suite.

Dans le cadre des équivalences psioniques/magiques, les facultés de métacréativité sont équivalentes aux pouvoirs de l'école d'invocation. Les créatures immunisées contre les sorts d'invocation le sont aussi contre les facultés de métacréativité.

**Création.** Une faculté appartenant à la branche de la création génère un objet ou une créature en un lieu désigné par le personnage (dans les limites indiquées plus haut). Si la faculté a une durée autre qu'instantanée, c'est l'énergie psionique qui maintient la stabilité structurelle de la création. Quand la faculté arrive à terme, l'objet ou la créature générée disparaît sans laisser de trace à l'exception d'un léger film d'ectoplasme luisant qui s'évapore lui aussi rapidement. Si la faculté a une durée instantanée, l'objet ou la créature générée reste structurellement stable. Elle perdure indéfiniment et son existence ne dépend pas du personnage.

*Taraneh est une disciple de la clairsentience*

## Psychokinésie

Les facultés de psychokinésie manipulent l'énergie ou puisent leur source dans la puissance de l'esprit pour parvenir au résultat désiré. Nombre de ces facultés produisent des effets visuels spectaculaires (outre les signes apparents habituels, voir plus bas) comme le déplacement, la fusion, la transformation ou la destruction de la cible. Les facultés psychokinésiques peuvent infliger de grandes quantités de dégâts. Les facultés représentatives de cette discipline comprennent *commotion* et *courant d'énergie* et *vague d'énergie*.

Dans le cadre des équivalences psioniques/magiques, les facultés de psychokinésie sont équivalentes aux pouvoirs de l'école d'évocation. Les créatures immunisées contre les sorts d'évocation le sont aussi contre les facultés de psychokinésie.

## Psychométabolisme

Les facultés de psychométabolisme modifient les propriétés physiques d'une créature, d'une chose ou leurs conditions. Les facultés représentatives de cette discipline comprennent *transfert empathique*, *agrégation des chairs* et *corps d'ombre*.

Dans le cadre des équivalences psioniques/magiques, les facultés de psychométabolisme sont équivalentes aux pouvoirs de l'école de transmutation. Les créatures immunisées contre les sorts de transmutation le sont aussi contre les facultés de psychométabolisme.

**Guérison**. Les facultés psychométaboliques appartenant à la branche de la guérison peuvent soigner les blessures. Quoi qu'il en soit, les soins psioniques sont moins efficaces que les sorts de guérison divins. Par exemple, le *transfert empathique* guérit une cible pour mais inflige des dégâts au psion. Ensuite, ce dernier peut manifester *ajustement corporel* pour se soigner.

## Psychoportation

Les facultés de psychoportation déplacent leur utilisateur, un objet ou une autre créature dans l'espace et le temps. Les facultés représentatives de cette discipline comprennent *porte dimensionnelle psionique*, *caravane astrale*, *téléportation psionique* et *téléportation programmée*.

Dans le cadre des équivalences psioniques/magiques, les facultés de psychoportation n'ont pas d'école équivalente.

**Téléportation**. Une faculté appartenant à la branche de la téléportation permet de transporter une ou plusieurs créatures ou objets à grande distance. Les plus puissantes de ces facultés permettent de passer d'un plan à un autre. En général, il s'agit d'un aller simple (sauf indication contraire) et la faculté ne peut être dissipée. La téléportation est un voyage instantané à travers le plan Astral. Tout ce qui bloque le voyage astral bloque aussi la téléportation.

## Télépathie

Les facultés de télépathie permettent d'épier et d'affecter l'esprit de leurs cibles, ce qui permet ensuite d'influencer ou de



*Illus. de J. Pavelec*

contrôler leur comportement. Les facultés représentatives de cette discipline comprennent *charme psionique*, *domination psionique* et *répugnance*.

Presque toutes les facultés télépathiques sont mentales.

Dans le cadre des équivalences psioniques/magiques, les facultés de télépathie sont équivalentes aux pouvoirs de l'école d'enchantement. Les créatures immunisées contre les sorts d'enchantement le sont aussi contre les facultés de télépathie.

**Charme**. Une faculté appartenant à la branche du charme change la façon dont la cible voit le personnage, généralement en le faisant passer pour un bon ami.

**Coercition.** Une faculté appartenant à la branche de la coercition force le sujet à agir de telle ou telle façon ou modifie sa façon de réfléchir. Des facultés de coercition déterminent les actions de la cible ou les effets infligés à cette dernière. Certaines permettent au personnage de déterminer les actions de la cible lors de la manifestation alors que d'autres influent sur le comportement à venir de la cible.

## [REGISTRE]

Le registre apparaît sur la même ligne que la discipline et la branche (lorsqu'il y a lieu) et fait entrer la faculté dans une catégorie supplémentaire. Certaines facultés ont plusieurs registres.

Les registres qui s'appliquent aux facultés de ce livre sont l'acide, le Bien, l'électricité, le feu, la force, le froid, le langage, la lumière, le Mal, le mental, la mort et le son.

La majorité de ces registres n'ont pas d'applications directes dans le jeu, mais ils indiquent la façon dont la faculté interagit avec d'autres facultés, des sorts, des pouvoirs spéciaux, des créatures particulières, les alignements, etc.

Une faculté de langage passe par une langue compréhensible. Par exemple, la faculté *missive* ne fonctionne pas si la cible et le personnage n'ont pas au moins un langage en commun.

Une faculté dont le registre est mental ne fonctionne que contre des créatures dotées d'une valeur d'Intelligence supérieure ou égale à 1.

## NIVEAU

La ligne suivante de la description d'une faculté donne le niveau de celle-ci. Il s'agit d'un chiffre compris entre 1 et 9 qui définit la puissance relative de la faculté. Ce chiffre est précédé du nom de la classe de personnage capable de manifester la faculté.

Si la faculté fait partie d'une liste réservée à une discipline plutôt qu'à la liste générale des psions, le nom de spécialiste de la discipline est alors indiqué. Le spécialiste auquel on lie une faculté particulière peut être : égoïste (psychométabolisme), savant (psychokinésie), nomade (psychoportation), prophète (clairsentience), créateur (métacréativité) et télépathe (télépathie).

Par exemple l'indication de niveau pour *barrière inertielle* est savant 4, guerrier psychique 4. Il s'agit donc une faculté de 4e niveau pour les psions qui se sont spécialisés dans la discipline de psychokinésie et une faculté de 4e niveau pour les guerriers psychiques.

## SIGNES APPARENTS

Lors de la manifestation de facultés psioniques, les effets principaux s'accompagnent généralement d'effets secondaires. De tels signes psioniques peuvent être auditifs, matériels, mentaux, olfactifs ou visuels. Aucun effet secondaire n'est en lui-même assez important pour entraîner des conséquences pour les créatures psioniques, les alliés et les adversaires durant un combat. Les effets secondaires d'une faculté ne se manifestent que si la description de la faculté le précise.

Si plusieurs facultés ayant des signes apparents semblables font effet en même temps, les répercussions ne sont pas plus intenses. En fait, les signes apparents généraux restent à peu près les mêmes, avec toutefois quelques hausses imperceptibles d'intensité. Un test d'Art psi (DD 10 + 1 par faculté supplémentaire active) permet de révéler le nombre de facultés en cours d'effet.

*Occulter les signes apparents.* Malgré le fait que presque toutes les facultés s'accompagnent de signes apparents, un personnage psionique peut tout à fait choisir de manifester ces dernières sans effet secondaire trop voyant. Pour manifester une faculté sans signe apparent (peu importe leur nombre), un personnage doit réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau de la faculté). Ce test est compris dans l'action de manifestation de la faculté. En cas d'échec, la faculté se manifeste normalement avec ses signes apparents.

Même si le personnage manifeste sa faculté sans signe apparent, il est toujours sujet aux attaques d'opportunité si la situation le permet. Son regard perdu dans le lointain, son attention sur quelque chose qui ne relève pas du domaine du réel et la micro-seconde de concentration requise pour manifester une faculté distraient suffisamment le personnage pour autoriser une telle attaque. Bien entendu, un autre test de Concentration peut être tenté comme d'habitude pour manifester de façon défensive ou faire perdurer la faculté en cas d'attaque.

*Modifier les signes apparents.* Le MD peut remplacer un signe apparent habituel (voir plus bas) par un autre effet spécifique plus approprié à sa campagne. Par exemple, les facultés dont le signe apparent est « matériel » peuvent provoquer une « poussière féerique » plutôt qu'un reflet ectoplasmique. Une fois qu'un signe apparent a été modifié, il ne peut plus changer pendant le reste de la campagne ou le personnage.

**Auditif.** Un bourdonnement sourd, inquiétant et rappelant un chœur constitué de nombreuses voix graves semble émaner des alentours de l'utilisateur de la faculté ou de sa cible (au choix du personnage). Le volume du son augmente de manière considérable en un instant : d'à peine audible, il devient subitement aussi fort qu'un cri pouvant être entendu à 30 mètres. Si le personnage psionique le souhaite, le bruit peut être étouffé (il faut alors être à 4,50 mètres ou moins et réussir un test de Perception auditive contre un DD 10 pour l'entendre). Certaines facultés peuvent également posséder des signes auditifs particuliers.

**Matériel.** La cible ou la zone se retrouve brièvement recouverte d'une gelée brillante, éphémère et translucide. Ce dépôt visqueux s'évapore après 1 round, quelle que soit la durée de la faculté. Les psions les plus raffinés reconnaissent dans cette gelée un suintement ectoplasmique du plan Astral. Cette substance est complètement inerte.

**Mental.** Le léger tintement d'un carillon résonne dans l'esprit de toutes les créatures vivantes situées dans un rayon de 4,50 mètres autour de l'utilisateur de la faculté ou de la cible (au choix du personnage). Si le personnage le désire, le carillon peut tinter pendant toute la durée de la faculté. Certaines facultés peuvent également posséder des signes mentaux particuliers.

**Olfactif.** Une odeur étrange, quoique familière, ravive brièvement un souvenir resté longtemps enfoui. La fragrance est difficile à définir et est différente pour chacun (pour un personnage, l'odeur peut être celle du bois brûlé et, pour son compagnon, celle du chèvrefeuille). L'odeur émane de l'utilisateur de la faculté et s'étend à une distance de 6 mètres avant de s'évanouir en l'espace d'une seconde (mais elle peut aussi perdurer jusqu'au terme de la faculté, au choix du personnage).

**Visuel.** Les yeux de l'utilisateur de la faculté brûlent comme deux billes de feu argenté tant que la faculté fait effet. Un

éphémère arc-en-ciel jaillit majestueusement de l'utilisateur jusqu'à une distance de 1,50 mètre, à moins que la faculté n'affiche un effet secondaire visuel particulier (alors indiqué dans sa description). C'est le cas quand le signe apparent indique « voir description », ce qui implique que l'effet visuel est détaillé dans le texte de la faculté. Par exemple, le signe apparent donné pour une *création astrale* est « visuel (voir description) ». Le texte indique que la création a une forme. Elle est, en tant qu'objet, le signe apparent de la faculté *création astrale*.

## TEMPS DE MANIFESTATION

La majorité des facultés ont un temps de manifestation de 1 action simple, d'autres nécessitent 1 round ou plus alors qu'un petit nombre sont des actions libres (cf. *Les différents types d'action*, page 138 du *Manuel des Joueurs*).

Pour une faculté dont le temps de manifestation est de 1 round, le personnage doit entreprendre une action complexe. La faculté prend effet juste avant le début du tour de jeu suivant du personnage, qui peut ensuite agir normalement.

Pour une faculté dont le temps de manifestation est de 1 minute, le personnage doit entreprendre une action complexe lors de chaque round pendant 10 rounds. La faculté prend effet juste avant le tour de jeu suivant du personnage, 1 minute plus tard. Ces dix actions doivent être consécutives et ininterrompues. Si ce n'est pas le cas, les points psi sont perdus et la faculté échoue.

Pour une faculté dont le temps de manifestation est de plus de 1 round, le personnage doit maintenir sa concentration du moment où il commence la manifestation jusqu'au moment ou la faculté prend effet. S'il est distrait et perd sa concentration pendant ce temps, les points psi sont dépensés et la faculté échoue.

Le personnage effectue toutes les décisions concernant la faculté (portée, cible, zone d'effet, effet, version, etc.) lorsque cette dernière commence à fonctionner. Par exemple, lorsque le personnage manifeste une *création astrale* il choisit sa localisation et ses capacités au moment de son apparition.

En plus des différents types d'action déjà donnés page 138 du *Manuel des Joueurs*, ce livre introduit deux nouveaux types d'action : l'action rapide et l'action immédiate.

**Action rapide.** Une action rapide nécessite très peu de temps mais représente tout de même une dépense d'énergie et d'effort plus importante qu'une action libre. Le personnage peut entreprendre une action rapide par tour sans pour autant remettre en cause la possibilité de faire d'autres actions. De ce point de vue, une action rapide est un peu comme une action libre. Par contre, le personnage ne peut effectuer qu'une action rapide par tour de jeu, quelles que soient ses autres actions du round. Le personnage peut entreprendre une action rapide à chaque fois qu'il est autorisé à entreprendre une action libre. Les actions rapides impliquent généralement l'utilisation d'un objet ou d'une faculté psionique. Beaucoup de personnages (et surtout ceux qui ne sont pas psioniques) n'auront jamais l'opportunité d'utiliser une action rapide.

Manifester une faculté instantanée est une action rapide. De même, manifester n'importe quelle faculté dont le temps de manifestation est « 1 action rapide » (comme *élan*) est considéré comme une action rapide.

Manifester une faculté dont le temps de manifestation est « 1 action rapide » ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

**Action immédiate.** Presque identique à l'action rapide, l'action immédiate ne prend pas beaucoup de temps mais représente tout de même une dépense d'énergie et d'effort plus importante qu'une action libre. Pourtant, contrairement à une action rapide, une action immédiate peut être entreprise à tout moment (même hors du tour de jeu du personnage). Effectuer une action immédiate pendant son tour revient à effectuer une action rapide (et compte comme la seule action rapide autorisée dans un tour de jeu). Effectuer une action immédiate en dehors de son tour de jeu empêche d'effectuer une action immédiate ou rapide jusqu'à la fin de son prochain tour de jeu. Dans les faits, utiliser une action immédiate avant son tour revient à avoir utilisé une action rapide pour ce même tour. Le personnage ne peut pas utiliser une action immédiate s'il est pris au dépourvu.

## PORTÉE

La portée d'une faculté, définie dans sa description, indique quelle distance elle peut atteindre. Il s'agit de la distance maximale qu'elle peut affecter à partir du personnage, et de celle à laquelle il est possible de centrer l'effet psionique. Si une partie de la zone d'effet dépasse la portée maximale, cette fraction de la zone n'est pas affectée. Les portées habituelles sont :

**Personnelle.** La faculté n'affecte que celui qui la manifeste.

**Contact.** Il faut toucher une créature ou un objet pour l'affecter. Une faculté de contact qui inflige des dégâts peut porter un coup critique tout comme le fait une arme. Une faculté de contact inflige un coup critique sur un résultat naturel de 20 et double ses dégâts si le jet de confirmation réussi. Certaines facultés de contact comme *téléportation psionique* permettent de toucher plusieurs cibles. Le personnage peut toucher autant de cibles consentantes qu'il le désire, mais elles doivent toutes être touchées durant le round de manifestation de la faculté.

**Courte.** La faculté peut agir à une distance maximale de 7,50 mètres du personnage. Cette portée maximum augmente de 1,50 mètre tous les deux niveaux de manifestation possédés par le personnage (9 mètres pour un personnage de niveau 2, 10,50 mètres au niveau 4, etc.).

**Moyenne.** La faculté fonctionne jusqu'à 30 mètres, plus 3 mètres par niveau de manifestation.

**Longue.** La faculté peut atteindre 120 mètres, plus 12 mètres par niveau de manifestation.

**Portée exprimée en mètres.** Certaines facultés n'entrent pas dans une catégorie particulière et sont juste exprimées en mètres.

## CIBLER UNE FACULTÉ

Selon le type de faculté manifestée, il faut effectuer certains choix quant à la créature qu'elle affectera ou le point d'origine de ses effets. L'information qui suit le temps de manifestation définit la cible (ou les cibles) de la faculté, ses effets ou sa zone d'effet, en fonction.

**Cible(s).** Certaines facultés, comme *charme psionique*, peuvent affecter une ou plusieurs cibles. Le personnage manifeste alors ces facultés directement sur des créatures ou des objets, comme indiqué dans la description de la faculté elle-même. Il doit être capable de voir ou de toucher la cible. Il doit aussi spécifiquement la désigner. Par exemple, il ne peut manifester une *poussée d'énergie* (qui touche toujours la cible) dans un groupe de bandits, en ordonnant de toucher « le chef de bande ». Pour toucher le chef, le personnage doit pouvoir le voir et l'identifier comme tel (ou tenter de le deviner en espérant avoir de la chance). Quoi qu'il en soit, le personnage n'a pas à sélectionner sa cible avant d'avoir terminé de manifester la faculté.

S'il manifeste une faculté sur une cible incompatible, par exemple *charme psionique* (non amélioré) sur un xorn, elle reste sans effet. Si le personnage est lui-même la cible de la faculté (« Cible : le psionique »), il n'y a ni jet de sauvegarde, ni test de résistance psionique. Pour ces facultés, les mentions « Jet de sauvegarde » et « Résistance psionique » n'apparaissent pas.

Certaines facultés ne peuvent être manifestées que sur des cibles consentantes. Se déclarer comme étant une cible consentante est quelque chose qui peut être fait à tout moment (même si le personnage est pris au dépourvu ou que ce n'est pas son tour de jeu). Les créatures inconscientes sont automatiquement considérées comme étant consentantes. Mais une cible consciente qui est immobilisée ou sans défense (si elle est attachée, recroquevillée sur elle-même, en lutte, paralysée, immobilisée ou encore étourdie) n'est pas obligatoirement consentante. Généralement, pour ces facultés, les mentions « Jet de sauvegarde » et « Résistance psionique » n'apparaissent pas puisque seules les cibles consentantes peuvent être affectées.

**Effets.** Certaines facultés, comme la plupart de celles de métacréativité, créent des éléments au lieu d'affecter des cibles déjà présentes. À moins que le contraire ne soit spécifié dans la description de la faculté, il est nécessaire de désigner le lieu d'apparition des éléments en question, en voyant ce dernier ou en le définissant (comme, par exemple : « Le marcheur ectoplasmique apparaîtra à 6 mètres de l'entrée de la caverne où se cache le xorn. »). La mention « Portée » indique la distance maximale à laquelle la faculté est manifestée, mais si l'effet est mobile (comme une création astrale), une fois créé, il peut bouger quelle que soit la portée originelle de la faculté.

*Rayon.* Certains effets sont des rayons (comme par exemple *shrapnel de cristal*). Le personnage oriente ce rayon comme s'il utilisait une arme à distance. En général, il doit effectuer une attaque de contact à distance plutôt qu'une attaque à distance classique. Tout comme avec une arme à distance, il est possible de tirer dans l'obscurité ou dans une créature invisible (et espérer toucher quelque chose). Le personnage n'a pas à voir la créature qu'il tente d'atteindre, contrairement à une faculté ciblée. Une créature s'interposant ou un obstacle peut, le cas échéant, bloquer la ligne de mire ou apporter un camouflage pour la créature ciblée par le personnage.

Si une faculté à rayon a une durée, elle indique la durée de l'effet que le rayon provoque et non le temps que dure le rayon.

Si un rayon inflige des dégâts, il est possible d'obtenir un coup critique comme s'il s'agissait d'une arme. Un tel rayon réalise un coup critique sur un résultat naturel de 20 et inflige le double des dégâts si le jet de confirmation réussit.

*Étendue.* Certains effets, comme celui induit par *contrôle de l'air*, s'étendent à partir d'un point d'origine (qui peut être l'intersection de cases ou le personnage lui-même) à une distance indiquée dans la faculté. L'effet peut s'étendre dans les coins ainsi que dans des zones que le personnage ne voit pas. Il faut estimer la distance en fonction de la portée (en prenant compte les angles que l'effet doit contourner). Lorsqu'on détermine la distance d'un effet étendu, il faut compter en longeant les murs, non pas en les traversant. Comme pour un mouvement, il ne faut pas tracer une diagonale à travers un coin. Le personnage doit désigner le point d'origine d'un tel effet (sauf si l'effet est centré autour de lui), mais il n'a pas besoin d'avoir une ligne d'effet (voir plus haut) sur toutes les portions touchées.

(F) *Façonnable.* Si la ligne Effet se termine par un (F), comme pour le *marcheur ectoplasmique*, le personnage peut donner une forme à l'effet. Aucune des dimensions d'un effet façonné ne peut être inférieure à 3 mètres.

**Zone d'effet.** Certaines facultés affectent une zone. Parfois la description de la faculté spécifie une zone particulière mais le plus souvent les zones entrent dans l'une des catégories détaillées plus bas.

Quelle que soit la forme de la zone, le personnage doit sélectionner le point d'où la faculté naît. En général, il ne contrôle pas le fait de toucher telle créature ou tel objet dans ladite zone. Le point d'origine de l'effet d'une faculté affectant une zone naît toujours à une intersection de cases. Lorsqu'il faut déterminer si une créature est dans la zone touchée par la faculté, il faut compter la distance (en cases) entre le point d'origine, exactement de la même façon qu'on détermine la portée d'un personnage pour une attaque à distance. La seule différence est qu'au lieu de compter depuis le centre d'une case vers le centre d'une autre, il faut compter d'intersection en intersection.

Il est possible de compter en diagonale à travers une case mais, une diagonale sur deux compte alors comme 2 cases de distance. Si le coin le plus éloigné d'une case est dans la zone affectée par la faculté, toute chose dans la case est considérée comme étant dans la zone affectée. Par contre si la zone d'effet ne touche que l'un des bords de la case, rien de ce qui est dans la case n'est affecté par la faculté.

*Rayonnement, émanation et étendue.* La plupart des facultés qui touchent une zone rayonnent, émanent ou s'étendent. Dans chaque cas, le personnage devra sélectionner le point d'origine et mesurer les effets à partir de ce dernier.

Une faculté qui rayonne affecte tout ce qui se trouve dans sa zone, y compris des créatures que le personnage ne peut pas voir. Par exemple, s'il désigne une intersection de corridors en croix pour être le point d'origine de l'effet d'une *dissipation psionique*, la faculté rayonnera dans les quatre directions. Elle touchera peut-être des créatures que le personnage ne peut voir car elles sont de l'autre côté d'un angle par rapport à lui, mais pas par rapport au point d'origine. La faculté ne peut affecter des créatures dans un abri total par rapport au point d'origine. En d'autres termes, les effets de la faculté ne s'étendent pas au-delà des angles. La forme par défaut d'une rayonnement est une sphère, mais certains rayonnements sont spécifiquement décrits comme étant de forme conique (comme le *souffle du dragon noir*). Une zone de rayonnement détermine jusqu'à quelle distance du point d'origine l'effet d'une faculté s'étend.

L'émanation d'une faculté fonctionne comme un rayonnement sauf que l'effet continue d'irradier la zone depuis le point d'origine pendant toute la durée de la faculté.

L'étendue d'une faculté s'étend comme un rayonnement mais est capable de suivre les angles. Le personnage détermine le point d'origine et l'effet s'étend dans toutes les directions en fonction. Il faut estimer la zone touchée par la faculté en prenant en compte les détours que prend l'effet.

*Cône, ligne ou sphère.* La plupart des facultés qui touchent une zone ont une forme particulière comme un cône, une ligne ou une sphère.

L'effet d'une faculté en forme de cône part du personnage pour s'étendre en quart de cercle dans la direction qu'il désigne. Le cône part de n'importe quel coin de la case qu'il occupe et s'élargit avec l'éloignement. La majorité des cônes sont aussi des rayonnements ou des émanations (voir plus haut) et ne suivent donc pas les angles.

L'effet d'une faculté en forme de ligne part du personnage, en ligne droite, dans la direction qu'il indique. Cette ligne part de n'importe quel angle de la case que le personnage occupe et s'étire jusqu'à la limite de sa portée ou jusqu'à ce qu'elle rencontre un obstacle qui bloque sa ligne d'effet. Une faculté prenant cette forme affecte toutes les créatures qui se trouvent dans les cases que la ligne traverse ou touche.

L'effet d'une faculté qui s'étend en sphère part de son point d'origine pour couvrir une zone sphérique. Les sphères peuvent être des rayonnements, des émanations ou des étendues.

*Autre.* Une faculté peut avoir une zone d'effet particulière, qui est alors indiquée dans sa description.

**Ligne d'effet.** Une ligne d'effet est un chemin, droit et sans obstacle qui indique ce que la faculté peut affecter. Une barrière

solide arrête une ligne d'effet. Par contre cette dernière n'est pas bloquée par le brouillard, les ténèbres ou d'autres éléments qui limitent habituellement la vue.

Le personnage doit avoir une ligne d'effet dégagée pour chaque cible qu'il compte affecter avec une faculté ou avec l'espace dans lequel il compte manifester son effet (comme pour faire naître une création astrale). Il doit avoir une ligne d'effet dégagée du point d'origine au centre de la faculté qu'il manifeste (comme par exemple *sphère d'énergie*). Un rayonnement, un cône ou une émanation de faculté affecte seulement une zone, une créature ou un objet qui se trouve dans la ligne d'effet par rapport au point d'origine (un point au centre d'une sphère qui rayonne, un rayonnement conique partant de ce point ou le point d'origine de l'émanation).

Par ailleurs, un obstacle solide qui possèderait un trou d'au moins 30 cm de côté ne bloque pas une ligne d'effet. Une telle ouverture implique qu'une section de mur de 1,50 mètre de long trouée de la sorte n'est plus considérée comme un obstacle à la ligne d'effet.

## DURÉE

La ligne de durée d'une faculté indique combien de temps perdure l'énergie psionique de cette dernière.

**Durée déterminée.** Beaucoup de durées sont mesurées en rounds, minutes, heures, etc. Lorsque le temps est passé, l'énergie psionique qui rendait l'effet possible se dissipe et la faculté s'arrête. Si la durée de la faculté est variable (comme quand un personnage manifeste *dissipation psionique* pour supprimer les propriétés d'un objet psionique, par exemple), le MD tire cette dernière secrètement.

**Instantanée.** L'énergie psionique de la faculté se dissipe immédiatement, mais ses conséquences peuvent perdurer. Par exemple, un *ajustement corporel* ne dure qu'un instant, mais les soins qu'il apporte ne disparaissent pas et ne tarissent pas.

**Permanente.** L'énergie reste tant que l'effet perdure. Cela signifie que la faculté est vulnérable à la *dissipation psionique*. Exemple : *cristallisation*.

**Concentration.** La faculté dure autant de temps que le personnage se concentre dessus. Se concentrer pour maintenir active une faculté est une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Tout ce qui peut briser la concentration d'un personnage alors qu'il manifeste une faculté peut aussi briser sa concentration lorsqu'il essaye de maintenir la faculté. Cela peut provoquer sa fin. Il est impossible de manifester une faculté tout en se concentrant sur une autre. Certaines facultés peuvent perdurer un moment après que la concentration ait été brisée. Par exemple, *mur d'énergie* à une durée égale à la concentration + 1 round par niveau. Dans un cas pareil, la faculté perdure le temps indiqué après que la concentration soit brisée (mais pas plus). Dans les autres cas, le personnage doit se concentrer pour maintenir l'effet. Par contre, il ne peut pas faire perdurer l'effet en se concentrant si ce dernier arrive à terme. Si la cible se déplace hors de portée, la faculté réagit comme si la concentration avait été cassée.

**Sujets, effets et zones d'effet.** Si une faculté peut affecter directement une créature (comme *charme psionique*) le résultat varie en fonction du sujet en ce qui concerne la durée. Si la faculté crée un effet, ce dernier dure un temps déterminé. L'effet peut bouger (par exemple, une création astrale peut poursuivre l'adversaire du psion) ou rester immobile. Un tel effet peut être détruit avant la fin de sa durée normale (par exemple, la création astrale peut être détruite). Si la faculté affecte une zone (comme un *mur d'énergie*), l'effet reste dans cette dernière pendant toute sa durée. Les créatures sont affectées par la faculté quand elles entrent dans la zone et ne sont plus affectées lorsqu'elles la quittent.

**Retenir une faculté de contact**. Dans la majorité des cas, si le personnage n'utilise pas une faculté de contact durant le round de manifestation, il peut conserver la charge indéfiniment (retardant l'utilisation de la faculté). Le personnage peut effectuer des attaques de contact round après round. S'il touche quoi que ce soit avec sa main lorsqu'il retient une charge, alors la faculté se déclenche. S'il manifeste une autre faculté, la faculté de contact se dissipe.

Certaines facultés de contact (comme un *marteau* amélioré) permettent au personnage de toucher plusieurs cibles en même temps. Il n'est pas possible de retenir la charge d'une telle faculté. Il doit toucher toutes les cibles de la faculté durant le round durant lequel il a terminé de manifester cette dernière. Le personnage peut toucher un allié (ou lui-même) en action simple mais aussi jusqu'à six alliés en action complexe.

**Utilisation ou épuisement.** Parfois, la faculté dure un temps précis ou jusqu'à utilisation ou épuisement. Par exemple, *contact dissolvant* perdure jusqu'à utilisation ou jusqu'à l'expiration de sa durée normale s'il n'est pas utilisé avant.

**(T) Terme**. Si la ligne de « Durée » se termine par un (T), le personnage peut mettre un terme à la faculté quand il le désire. Il doit être à la portée de l'effet de la faculté et doit mentalement ordonner l'arrêt de l'effet. En général cela provoque les mêmes signes apparents qu'au moment de la manifestation. Mettre un terme à une faculté est une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. On peut à tout moment arrêter une faculté maintenue par concentration. Cela ne nécessite aucune action et n'entraîne aucun signe apparent car il suffit de ne plus se concentrer pour que la faculté cesse.

## JET DE SAUVEGARDE.

La plupart des facultés offensives s'accompagnent d'un jet de sauvegarde permettant à la créature visée d'éviter tout ou partie de ses effets. La ligne « Jet de sauvegarde » de la description d'une faculté indique le type de jet permis et ses effets s'il est réussi.

**Annule.** La faculté n'a aucun effet sur la créature si cette dernière réussit son jet de sauvegarde.

**Partiel.** La faculté affecte la cible de manière précise, en lui donnant par exemple la mort. Grâce à un jet de sauvegarde réussi, l'effet est moindre (par exemple, la cible subit des dégâts au lieu de succomber).

**Demi-dégâts.** La faculté inflige des dégâts, mais la réussite du jet de sauvegarde permet de les réduire de moitié (arrondir à l'entier inférieur).

**Aucun.** Aucun jet de sauvegarde n'est autorisé.

**(Objet).** La faculté peut être manifestée sur des objets, qui bénéficient d'un jet de sauvegarde uniquement s'ils sont

### OPTION : DD DE JET DE SAUVEGARDE DES FACULTÉS

Une méthode optionnelle visant à déterminer le DD de sauvegarde contre une faculté consiste à lancer un d20 plutôt que d'utiliser 10 comme base, ce qui donne un DD de 1d20 + niveau de la faculté + modificateur de caractéristique primordiale.

Sur le long terme, cette méthode à l'avantage de rehausser légèrement le DD moyen des facultés tout en apportant de la variété. D'un autre côté, elle a le désavantage de prendre un peu de temps.

magiques ou psioniques, ou en possession (tenus en main, portés, agrippés, etc.) d'une créature résistant à la faculté. Dans ce cas, l'objet bénéficie du bonus au jet de sauvegarde de son porteur, à moins que le sien ne soit plus élevé. (Ce terme n'indique pas nécessairement que la faculté en question ne peut être manifestée que sur les objets : certaines facultés affichant ce terme peuvent être aussi bien manifestées sur des créatures que sur des objets). Le bonus au jet de sauvegarde d'un objet psionique est égal à 2 + la moitié de son niveau de manifestation.

**(Inoffensif).** La faculté en question est généralement bénéfique, et non offensive, mais toute créature visée peut effectuer un jet de sauvegarde pour échapper à ses effets si elle le désire.

**Degré de difficulté du jet de sauvegarde.** Un jet de sauvegarde contre une faculté a un DD égal à 10 + niveau de la faculté + modificateur de caractéristique primordiale du personnage qui la manifeste (Intelligence pour un psion, Sagesse pour un guerrier psychique et Charisme pour un prodige). Le niveau de la faculté peut varier en fonction de la classe du personnage. Par exemple *diversion* est une faculté de 3e niveau pour un guerrier psychique mais de 7e niveau pour un psion ou un prodige. Il faut donc toujours appliquer le niveau de faculté de la classe du personnage.

**Jet de sauvegarde réussi.** Toute créature réussissant son jet de sauvegarde contre une faculté sans effet physique évident a conscience de la présence d'une force hostile ou ressent une sorte de picotement. Toutefois, elle ne peut déterminer la nature exacte de l'attaque. Par exemple si le personnage manifeste secrètement *charme psionique* sur une créature et que le jet de sauvegarde de cette dernière réussit, la créature aura conscience qu'on tente d'utiliser une faculté psionique sur elle mais sans pouvoir en déterminer la nature. De même, si le jet de sauvegarde d'une créature réussit contre une faculté ciblée (comme *charme psionique*), le personnage qui la manifeste peut sentir que sa faculté a échoué. En revanche, il ne le sait pas si une créature le réussit lorsqu'il s'agit d'un effet ou d'une zone d'effet.

**Rater un jet de sauvegarde contre une faculté mentale.** Si la cible rate son jet de sauvegarde, elle n'est pas consciente qu'elle a été affectée par une faculté.

**Échecs et réussites automatiques.** Un résultat naturel de 1 (le d20 tombe sur le 1) sur un jet de sauvegarde est toujours un échec et la faculté peut endommager les possessions exposées de la victime (cf. *Jets de sauvegarde et objets*, plus bas). Un résultat naturel de 20 (le d20 arrive sur le 20) est toujours un succès.

**Échec volontaire au jet de sauvegarde.** Toute créature peut renoncer volontairement à son jet de sauvegarde et accepter de plein gré les effets d'une faculté. Même un personnage bénéficiant d'une résistance spéciale aux effets psioniques (comme un elfe qui possède la résistance aux effets mentaux, y compris la télépathie) peut renoncer à cette dernière s'il le souhaite.

**Jets de sauvegarde et objets.** À moins que le contraire ne soit précisé dans la description de la faculté, tous les objets tenus ou transportés sont censés survivre à une attaque psionique. Toutefois, si une créature obtient un résultat naturel de 1 à son jet de sauvegarde, l'un des objets exposés est endommagé (encore faut-il que l'attaque puisse endommager des objets). Il faut alors se référer à la Table 4–1. Ensuite, il faut désigner quatre objets portés par la cible qui peuvent potentiellement être affectés par la faculté et en choisir un aléatoirement. Ce dernier doit effectuer un jet de sauvegarde contre l'attaque ou subir les éventuels dégâts qu'elle inflige (cf. *Frapper un objet*, page 165 du *Manuel des Joueurs*).

**Table 4–1 : Objets affectés par une attaque psionique**

| Ordre[1] | Objet |
|---|---|
| 1e | Bouclier |
| 2e | Armure |
| 3e | Heaume magique ou psionique, couronne psionique |
| 4e | Objet en main (y compris une arme, un dorjé ou un objet similaire) |
| 5e | Cape magique ou psionique |
| 6e | Arme au fourreau ou protégée |
| 7e | Bracelets magiques ou psioniques |
| 8e | Vêtements magique ou psioniques |
| 9e | Bijoux magiques ou psionique (y compris les anneaux) |
| 10e | N'importe quoi d'autre |

[1] Ordre du plus exposé au moins exposé.

## LA RÉSISTANCE PSIONIQUE

La résistance psionique est une capacité de défense spéciale. Lorsqu'un personnage tente d'utiliser une faculté sur une créature dotée de résistance psionique, il doit effectuer un test de niveau de manifestation (d20 + son niveau de manifestation) et obtenir un résultat supérieur ou égal à la valeur de résistance psionique de sa victime afin de l'affecter. En quelque sorte, la résistance psionique fonctionne comme une classe d'armure face aux attaques psioniques. Le *Guide du Maître* donne des détails sur la résistance à la magie (cf. page 298) qui est identique à la résistance psionique, à moins que l'option *Les psioniques sont différents* (voir plus bas) ne soit utilisée. Il faut inclure tous les ajustements au niveau de manifestation lorsqu'on effectue ce test de niveau de manifestation.

La ligne « Résistance psionique » et la description l'accompagnant indiquent si la résistance psionique s'applique à la faculté. Dans la plupart des cas, la résistance psionique s'applique seulement quand une créature résistance est ciblée par une faculté, pas quand une créature résistante entre en contact avec un effet psionique déjà en place.

Les termes « objet » et « inoffensif » ont le même sens pour la résistance psionique que pour les jets de sauvegarde. Une créature dotée une résistance psionique doit volontairement baisser sa résistance (action simple) pour être affectée par une faculté

### LES COULISSES DE D&D : COÛT DES FACULTÉS EN PX

Certaines facultés ont un coût en points d'expérience alors que leur équivalent magique n'en a pas forcément. Les sorts puissants sont souvent contrebalancés par la nécessité d'utiliser des composantes matérielles très coûteuses. Pour les facultés psioniques, c'est le coût en points d'expérience qui contrebalance la puissance. On considère globalement que 1 PX vaut 5 po.

### LES COULISSES DE D&D : AMÉLIORATION

Le personnage doit payer en plus pour augmenter les dégâts infligés par une faculté afin de créer un équilibre entre les facultés de différents niveaux. Un *éclair d'énergie* infligeant 9d6 points de dégâts (faculté améliorée de 3e niveau coûtant 9 points psi) devrait coûter autant qu'une *téléportation funeste* (une faculté de 5e niveau coûtant 9 points psi). Il n'est donc pas moins cher d'améliorer une faculté de bas niveau que de manifester une faculté de haut niveau. Manifester une faculté de haut niveau est souvent une façon plus efficace d'agir que d'améliorer une faculté de bas niveau car le DD de sauvegarde visant à résister à la faculté est basé sur son niveau.

notée comme étant « inoffensive ». Dans un tel cas, il n'est pas utile de faire un test de niveau de manifestation comme indiqué plus haut.

## POINTS PSI

Toutes les facultés ont une ligne indiquant leur coût.

Les tables des classes psioniques du Chapitre 2 indiquent la quantité de points psi auquel les personnages ont droit chaque jour en fonction de leur niveau.

Le coût en points psi d'une faculté est déterminé par son niveau comme montré plus bas. Chaque coût de faculté est indiqué dans sa description pour simplifier son utilisation.

**TABLE 4–2 : POINTS PSI PAR NIVEAU DE FACULTÉ**

| Niveau de faculté | 1er | 2e | 3e | 4e | 5e | 6e | 7e | 8e | 9e |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Coût en points psi | 1 | 3 | 5 | 7 | 9 | 11 | 13 | 15 | 17 |

**Limite de dépense de points psi.** Certaines facultés permettent au personnage de dépenser plus que leur coût de base pour obtenir des effets plus important ou différents. Le nombre maximum de points psi qu'un personnage peut dépenser pour manifester une faculté (quelles que soient les circonstances) est égal à son niveau de manifestation. Par exemple, un psion de niveau 5 peut améliorer ses facultés de 1er et de 2e niveaux. Il ne peut pas améliorer ses facultés de 3e niveau car elles coûtent déjà 5 points psi par manifestation dans leur forme non améliorée.

**Coût en PX (PX).** Sur la même ligne que le coût d'une faculté en points psi, il peut y avoir une indication concernant le coût en PX. Certaines facultés de haut niveau (comme *inflexion de la réalité* ou *création véritable*) comprennent un coût en PX, dont il faut s'acquitter. Aucune faculté (ou sort) ne saurait restituer les PX perdus de cette manière. Il n'est pas possible de sacrifier suffisamment de PX de cette façon pour repasser au niveau inférieur, ce qui signifie qu'on ne peut pas manifester la faculté en question sans avoir une réserve de PX suffisante. Toutefois, lorsque l'on gagne suffisamment de PX pour atteindre le niveau suivant, il est possible de les sacrifier immédiatement pour manifester une faculté (et donc rester au niveau actuel). Les PX sont dépensés lors de la manifestation de la faculté, que cette dernière soit une réussite ou non.

## DESCRIPTION DE LA FACULTÉ

Cette partie de la présentation d'une faculté détaille ce que fait la faculté et la façon dont elle fonctionne. Si l'une des lignes précédentes inclut la mention « voir description », c'est ici que se trouvera l'explication. Si la faculté en question est basée sur une autre (cf. *Chaînes de faculté*, page 69), il est possible qu'il faille se référer à une autre faculté pour avoir l'explication à la mention « voir description ». Si une faculté est identique à un sort (comme *fabrication psionique*), la mention « voir description du sort » renvoie directement au *Manuel des Joueurs*.

**Amélioration.** De nombreuses facultés ont des effets variables en fonction du nombre de points psi que le personnage dépense lorsqu'il les manifeste. Plus le nombre de points psi dépensé est important, plus puissante sera la manifestation. La façon dont une dépense supplémentaire peut améliorer la faculté change dans chaque cas. Les améliorations peuvent augmenter le nombre de dés de dégâts, allonger la durée ou avoir d'autres effets spécifiques. Toutes les facultés qui peuvent être améliorées ont une section indiquant combien de points psi peuvent être dépensés en plus et les effets que cela provoque. Quoi qu'il en soit, un personnage ne pourra jamais dépenser plus de points psi que son niveau de manifestation.

Par exemple, une faculté d'*éclair d'énergie* coûte 5 points psi. Mais elle peut être améliorée pour infliger 1d6 points de dégâts supplémentaires par point psi dépensé. Un personnage de niveau 7 peut dépenser jusqu'à 7 points psi sur un *carreau d'énergie* et infliger 7d6 points de dégâts.

Améliorer une faculté fait partie intégrante d'une autre action (manifester ladite faculté). Sauf indication contraire dans la section des améliorations d'une description de faculté, il est possible d'améliorer une faculté uniquement au moment où elle est manifestée.

# FACULTÉS ET POINTS PSI

Pour manifester leurs facultés, les psioniques doivent manipuler leur énergie mentale personnelle. Cela nécessite un talent naturel et une méditation individuelle.

Contrairement aux magiciens, les psioniques ne possèdent pas de grimoire et ne préparent pas leurs facultés à l'avance. À certains égards, les personnages psioniques sont semblables aux ensorceleurs et aux bardes, qui lancent des sorts spontanément. Le niveau d'un psionique limite le nombre de points psi dont il dispose (cf. Chapitre 2 : les classes). Une valeur élevée dans la caractéristique primordiale d'un personnage psionique (cf. Table 2–1 : caractéristique primordiale et points psi supplémentaires) lui permet d'obtenir des points psi supplémentaires. Un psionique peut manifester plusieurs fois la même faculté durant le même jour, mais il doit dépenser le nombre de points psi que coûte la faculté avant chaque manifestation. Manifester une faculté est une tâche mentale compliquée. Pour y arriver, la valeur de caractéristique primordiale du psionique doit être au moins égale à 10 + le niveau de la faculté.

**Acquisition des points psi quotidiens.** Pour regagner les points psi dépensés, un psionique doit avoir l'esprit clair. Il doit tout d'abord dormir 8 heures. Le personnage n'a pas à dormir pendant chaque minute de cette période, mais il ne doit pas se déplacer, combattre, manifester de faculté, utiliser de compétence ou accomplir toute tâche physique ou mentale. Chaque interruption ajoute 1 heure au temps de repos dont il a besoin pour vider son esprit. Il doit aussi avoir au moins 1 heure de repos immédiatement avant de regagner les points psi perdus.

### LES COULISSES DE D&D : REGAGNER DES POINTS PSI

On peut se demander pourquoi les points psi ne reviennent pas à raison de quelques-uns par heure. Une première réponse est tout simplement qu'il est plus facile de gérer les points psi s'ils reviennent tous d'un coup. Une deuxième, plus importante, est qu'avec ce système les personnages n'ont pas l'occasion d'optimiser l'utilisation de leurs points psi, de planifier leurs actions de la journée en fonction de leurs dépenses et récupérations. Accorder aux personnages ou aux monstres une « récupération horaire » leur donnerait accès à plus de pouvoir quotidiennement. De plus, le besoin de repos est une raison suffisante pour ne pas permettre un retour plus rapide des points psi. Sans une période prolongée de relaxation, l'esprit n'est pas reposé. Les points psi ne sont dissociables du reste du corps, ils sont une part de celui-ci. Utiliser des points psi est mentalement épuisant et sans une période obligatoire de repos, ils ne reviennent pas. Pour la même raison, ils ne reviennent pas régulièrement tout au long de la journée. Seul le repos amène le renouvellement du mental.

Si, pour une raison ou une autre, le personnage n'a pas besoin de dormir, il aura tout de même besoin d'une période de 8 heures de calme pour regagner ses points psi. Par exemple, un psionique elfe aura besoin de 8 heures pour éclaircir son esprit, même s'il n'a besoin que de 4 heures de transe pour reposer son corps. Donc un personnage psionique elfe peut être en transe pendant 4 heures et se reposer pendant 4 autres pour regagner ses points psi.

**Limite de manifestation récente.** Lorsqu'un personnage manifeste une faculté lors de son repos, il réduit sa capacité à rétablir son énergie psionique. Ainsi, tous les points psi qu'un personnage a dépensés durant les 8 dernières heures ne sont pas récupérés lorsqu'il regagne des points psi pour la journée à venir. Par exemple, si Ialadabode a une réserve quotidienne de 2 points psi, mais qu'il doit manifester *charme psionique* pendant la nuit, il ne regagnera que 1 point psi pour la journée suivante.

**Environnement reposant.** Pour regagner des points psi, un personnage psionique doit disposer d'un environnement calme et raisonnablement confortable afin d'être à même de se concentrer. Le personnage n'a pas besoin de luxe, mais il doit être à l'abri de toute distraction comme un combat faisant rage dans le voisinage ou d'autres bruits trop forts. Si le personnage est exposé à un climat peu clément, s'il est blessé ou s'il doit effectuer un jet de sauvegarde, il ne peut se concentrer sur la récupération de ses points psi.

**Regagner des points psi.** Une fois qu'un personnage s'est reposé dans un environnement favorable, il ne lui suffit que de se concentrer pendant un round complet pour regagner tous ses points psi dans sa limite quotidienne.

**Mort et points psi.** Si un personnage meurt, tous les points psi stockés dans la journée sont perdus. Certaines facultés suffisamment puissantes (comme *rectification de la réalité*) peuvent permettre de retrouver les points perdus tout en ramenant le personnage à la vie.

## AJOUT DE FACULTÉS

Les personnages psioniques peuvent apprendre de nouvelles facultés lorsqu'ils atteignent un nouveau niveau. Un psion peut apprendre une faculté issue de la liste des psions/prodiges et des facultés issues de la liste réservée à la discipline qu'il a choisie. Un prodige peut choisir dans la liste des psions/prodiges et un guerrier psychique dans la liste spécifique à sa classe.

**Facultés gagnées au passage de niveau.** Les psions et les autres personnages psioniques se consacrent à la méditation individuelle entre chaque aventure afin de pouvoir débloquer en eux des capacités mentales latentes. À chaque fois qu'un personnage psionique atteint un nouveau niveau, il apprend une nouvelle faculté en fonction de sa description de classe.

Les psions, les guerriers psychiques et les prodiges apprennent de nouvelles facultés de cette façon. Ces facultés sont des talents latents qu'ils débloquent progressivement. Un personnage ne peut apprendre une faculté que s'il est capable de la manifester.

**Recherches indépendantes.** En dehors des passages de niveau, un psionique peut faire des recherches pour apprendre une faculté existante ou en créer de complètement nouvelles. Cependant, le nombre de faculté qu'un psionique peut connaître est strictement limité en fonction de sa classe et de son niveau (comme pour les ensorceleurs). Un psionique ne peut jamais dépasser ces limites, même en cherchant des nouvelles facultés.

Le MD peut utiliser les instructions suivantes s'il décide de permettre aux personnages de développer des nouvelles facultés.

N'importe quel type de personnage psionique peut créer une nouvelle faculté. Pour effectuer la recherche nécessaire, il doit se trouver au calme et méditer de façon ininterrompue pendant 1 semaine par niveau de la faculté recherchée. Il doit également sacrifier 200 PX chaque semaine, ce qui représente le périlleux voyage intérieur dans lequel il s'embarque. À la fin de cette période, le personnage effectue un test d'Art psi (DD 10 + niveau de la faculté). Si le test réussit, il apprend la nouvelle faculté (dans mesure où elle est acceptée par le MD). Si le test est un échec, le personnage doit recommencer tout le processus de recherche à partir de zéro.

Le MD doit discuter avec le joueur avant que la recherche ne commence. Il pourra ainsi lui indiquer les paramètres faisant qu'une nouvelle faculté est éligible dans le jeu ou non (cf. *Créer de nouveaux sorts*, page 35 du *Guide du Maître* pour s'en inspirer). Le MD a toute autorité pour décider que les facultés donnant certaines capacités (comme le voyage dans le temps) ne sont pas viables dans sa campagne, et donc que les recherches de facultés de ce genre ne peuvent aboutir.

### Manifester une faculté inconnue issue d'une faculté connue

Un psionique peut tenter de manifester une faculté issue d'une source autre que sa propre connaissance, le plus souvent une pierre psionique ou un autre personnage psionique consentant (les créatures inconscientes sont considérées comme étant consentantes, ce qui n'est pas le cas des personnages sous l'effet d'un autre type d'immobilisation). Pour ce faire, le personnage doit effectuer un premier contact. C'est un procédé similaire à celui permettant de s'adresser à une pierre psionique. Il doit effectuer un test d'Art psi (DD 15 + le niveau de la faculté manifestée). Un psionique ne peut entrer en contact qu'avec un personnage ou une créature psionique consentante à la fois. Les personnages qui ne peuvent utiliser de pierre psionique pour une raison ou pour une autre se voient aussi interdire la possibilité d'acquérir la maîtrise d'une faculté issue d'une autre personne. Le contact mental nécessite un round complet de contact physique, ce qui peut provoquer une attaque d'opportunité. Une fois le contact achevé, le personnage est conscient de toutes les facultés stockées dans la pierre de faculté ou connues par le psionique. Il ne peut voir que celles dont le niveau est inférieur ou égal au sien. Par exemple, si un personnage psionique peut normalement manifester une faculté du 5e niveau, il est alors conscient de toutes les facultés du 5e niveau ou moins du répertoire concerné.

Ensuite, le personnage psionique doit choisir l'une des facultés et effectuer un second test d'Art psi (DD 15 + niveau de la faculté) pour voir s'il comprend cette dernière. Si la faculté ne fait pas partie d'une de ses listes de classe, il échoue automatiquement à ce test.

Une fois qu'il a réussi à entrer en contact avec un autre personnage consentant ou une créature et qu'il a appris ce qu'il pouvait concernant une faculté en particulier, le personnage peut immédiatement manifester cette faculté même s'il ne la connaît pas (en admettant qu'il a suffisamment de points psi pour le faire). Il peut tenter de manifester la faculté normalement durant son tour de jeu suivant et il y arrive s'il réussit un troisième test d'Art psi supplémentaire (DD 15 + niveau de la faculté). Il conserve la possibilité de manifester cette faculté pendant 1 round seulement. S'il ne manifeste pas la faculté, échoue à son test d'Art psi ou manifeste une autre faculté, il perd sa chance de manifester la faculté pour la journée.

## UTILISER LES POINTS PSI EN RÉSERVE

Les psioniques vivent et meurent par le nombre de points psi dont ils disposent à un moment donné. Comme on pouvait s'y attendre, il existe un large éventail d'objets psioniques qui

stockent les points psi pour un usage ultérieur, parmi lesquels le *cristal condensateur* (cf. Chapitre 7 : les objets psioniques). Quel que soit l'objet stockant les points psi, les personnages psioniques doivent tous se plier à des règles strictes lors de l'utilisation de points psi en réserve.

**Source unique.** Lorsqu'il utilise des points psi provenant d'un objet de stockage pour manifester une faculté, le personnage peut se fournir à plus d'une source à la fois. Il peut soit utiliser un objet, soit sa propre réserve de points psi, soit une autre source de points psi pour payer la manifestation. Ainsi, un psion tentant de manifester une faculté coûtant 3 points psi ne peut utiliser un objet dont la capacité de stockage maximale n'est que de 1 point psi en complétant celui-ci avec 2 points de sa réserve personnelle. À l'inverse, il peut utiliser un objet de stockage d'un maximum supérieur pour manifester une ou plusieurs facultés dont le coût total est inférieur à ce maximum. Par exemple, un *cristal condensateur* pouvant contenir un maximum de 9 points psi est capable d'alimenter neuf facultés de 1er niveau, ou toute autre combinaison de facultés dont les coûts additionnés ne dépassent pas 9.

**Rechargement.** Un personnage psionique peut « recharger » la plupart des objets de stockage qu'il possède à l'aide de ses propres points psi. La réserve du personnage est alors réduite sur la base de 1 pour 1, comme s'il avait manifesté une faculté. Les points psi transférés restent stockés indéfiniment.

L'inverse n'est pas vrai. Les personnages psioniques ne peuvent pas utiliser les points psi stockés dans un objet pour alimenter leur réserve de points psi personnelle.

## POUVOIRS SPÉCIAUX

Les flagelleurs mentaux, githyankis, yuan-tis et autres créatures psioniques sont capables de reproduire des effets psioniques sans obligatoirement avoir des niveaux dans une classe psionique (ce qui ne les empêche pas de prendre une telle classe pour profiter de ses pouvoirs !). Ces créatures ont le sous-type « psionique ». Les personnages utilisant des dorjés, *cristaux condensateurs* et autres objets psioniques peuvent également créer des effets psioniques. En plus des pouvoirs magiques et surnaturels existants, ce livre introduit la notion de pouvoirs psioniques (les créatures psioniques peuvent aussi avoir des pouvoirs extraordinaires et naturelles qui sont détaillées dans le *Manuel des Joueurs* et le *Manuel des Monstres*).

**Les pouvoirs psioniques (Psi).** La manifestation d'une faculté par un psionique est considérée comme un pouvoir psionique, tout comme la manifestation d'une faculté par une créature qui n'a pas de classe de psionique (même si l'équivalent de la faculté a un coût en PX). Habituellement le pouvoir psionique d'une créature fonctionne exactement comme la faculté du même nom. Quelques pouvoirs psioniques sont uniques ; ils sont détaillés dans le texte où ils apparaissent.

Les pouvoirs psioniques n'ont pas de composante verbale, gestuelle ou matérielle, pas plus qu'ils ne nécessitent de concentration ou de dépense de PX (même si la faculté équivalente a un coût en PX). L'utilisateur les active mentalement. Le port d'une armure n'affecte jamais l'utilisation d'un pouvoir psionique. Un pouvoir psionique a un temps de manifestation d'une action simple (sauf indication contraire dans sa description). En d'autres termes, les pouvoirs psioniques fonctionnent comme les facultés. Par contre, une créature psionique n'a pas à payer le coût en points psi d'un pouvoir psionique.

Les pouvoirs psioniques sont sujets à la résistance psionique et peuvent être dissipés par *dissipation psionique*. Ils ne fonctionnent pas dans les zones où les effets psioniques sont supprimés ou annulés (comme dans un *champ d'annulation psionique*).

**Pouvoirs surnaturels.** Certaines créatures ont des pouvoirs psioniques qui sont considérés comme des pouvoirs surnaturels. Les dons psioniques sont considérés comme tels. Ces pouvoirs ne peuvent être interrompus en combat comme les facultés peuvent l'être. Ils ne provoquent pas non plus d'attaque d'opportunité (sauf indication contraire dans le texte). Les pouvoirs surnaturels ne sont pas sujets à la résistance psionique et ne peuvent être annulés ou dissipés. Par contre, ils ne fonctionnent pas dans les zones où les effets psioniques sont supprimés ou annulés (comme dans un *champ d'annulation psionique*).

# OPTION : LES PSIONIQUES SONT DIFFÉRENTS

Le système psionique standard considère l'énergie psionique et la magie pareillement vulnérables à un sort de *dissipation de la magie* ou à une faculté de *dissipation psionique*. La résistance à la magie fonctionne contre les facultés psioniques tout comme elle protège des sorts, tandis que la résistance psionique protège des sorts comme des facultés. Par exemple, un dragon doté d'une résistance à la magie de 18 a aussi une résistance psionique contre les facultés de 18. De la même manière, les sorts protégeant des effets mentaux fonctionnent contre les facultés psioniques mentales, et vice versa.

Il existe de nombreuses raisons valables de traiter les facultés psioniques de cette manière, la principale ayant trait à l'équilibre du jeu. Les règles de base de D&D sont déjà conçues pour traiter la magie dans toute sa complexité. Par conséquent, tout système s'éloignant trop de ces règles court le risque de ne pas s'intégrer convenablement au reste du jeu.

Ce type de situation peut pourtant apporter un peu de complexité dans la campagne. Imaginons un personnage utilisant un nouveau système de facultés psioniques, non intégré à la magie, dans une campagne conçue de manière spécifique pour la magie et les lanceurs de sorts. Lorsque le personnage fait son entrée en scène, il est le seul être psionique de sa région ou même du monde. Rien ne peut l'arrêter ou contrecarrer la puissance particulière de son esprit (bien que les jets de sauvegarde fonctionnent normalement). Mais ce qui vaut dans un sens vaut également dans l'autre. Pour lui, la magie est une énergie particulière et invincible qu'il ne peut annuler et à laquelle il ne peut résister avec succès au moyen de ses facultés. Sa seule alternative est de se lier d'amitié avec un ou deux lanceurs de sorts ou d'acquérir des objets magiques lui conférant quelque protection contre la magie.

Cette section propose les grandes lignes de la différentiation entre la magie et les facultés psioniques. Il faut garder à l'esprit qu'il s'agit d'une règle optionnelle de gestion des facultés psioniques, qui ne doit être choisie que par un MD n'ayant pas peur de réaliser un surplus de préparation entre les parties afin de rétablir l'équilibre du jeu.

**Dissipation.** *Dissipation de la magie* n'a aucun effet contre une faculté, un pouvoir ou un objet psionique. De la même manière, la faculté *dissipation psionique* se contente de faire du bruit et de la lumière lorsqu'elle est manifestée contre un sort, un effet ou un objet magique.

*Effet réduit.* Optionnellement, *dissipation de la magie* peut avoir un effet réduit sur les facultés psioniques et *dissipation psionique* un effet réduit sur la magie. Lorsqu'on effectue un test de dissipation contre une énergie opposée, le test subit un malus de –4.

**Facultés et sorts mentaux.** Les sorts et pouvoirs spéciaux protégeant l'esprit contre les enchantements ne protègent pas contre les versions psioniques de ces mêmes effets. Ainsi, les elfes ne bénéficient pas de bonus de +2 aux jets de Volonté contre *charme psionique*, comme c'est le cas contre un *charme-personne* magique. Les créatures protégées contre les facultés de télépathie sont vulnérables aux enchantements.

*Effet réduit.* Optionnellement, les créatures n'ont que la moitié de leur résistance normale. Par exemple, les elfes ne bénéficient que d'un bonus de +1 aux jets de Volonté pour résister aux facultés de télépathie.

**Zone de magie morte/d'annulation psionique.** Une *zone d'antimagie* n'affect pas plus les effets psioniques qu'un *champ d'annulation psionique* n'interrompt ou ne supprime la magie dans une zone donnée.

*Effet réduit.* Optionnellement, les psioniques peuvent avoir une chance d'être affectés dans une zone de magie morte et réciproquement. Tous les rounds, un effet opposé a 50 % de chances de ne pas être affecté. S'il est affecté, il est considéré comme réprimé pour 1d4 rounds, mais du coup, il ne sera plus affecté pour le reste de la durée de la faculté.

**Résistance psionique et résistance à la magie.** Même la résistance à la magie d'un démon n'est d'aucune utilité contre une faculté manifestée par un petit personnage psionique de niveau 1 (bien que les jets de sauvegarde s'appliquent normalement). Les créatures psioniques particulièrement puissantes possèdent une résistance psionique fonctionnant contre les facultés psioniques à cible, mais inutile contre les sorts à cible.

*Effet réduit.* Optionnellement, la résistance à la magie fonctionne contre les facultés et la résistance psionique contre les sorts. Mais dans les deux cas, les deux types de résistance sont diminués de 10 par rapport à leur valeur habituelle. Par exemple, une créature dotée d'une résistance à la magie de 25 possède une résistance psionique de 15.

**« Évolution » des créatures.** Dans un monde où les facultés psioniques fonctionnent mais où la résistance à la magie ne protège pas contre les facultés, les créatures puissantes doivent posséder à la fois une résistance à la magie et une résistance psionique, sous peine de disparaître rapidement. On peut en dire autant au sujet des créatures purement psioniques bénéficiant de protection contre l'énergie mentale, mais pas contre la magie. Appliquez les modifications ci-dessous lorsque vous utilisez cette option.

Le principe est identique à l'effet réduit décrit plus haut. Toutes les créatures du *Manuel des Monstres* possédant une résistance à la magie de 10 ou plus ont une résistance psionique égale à leur RM moins 10. Par exemple, un dragon possédant une résistance à la magie de 18 possède une résistance psionique de 8. Toutes les créatures du *Manuel des Monstres* dotées de facultés psioniques ont une résistance psionique égale à leur résistance à la magie, le cas échéant.

Quelques créatures détaillées dans le Chapitre 8 de ce livre ont une résistance psionique. Si le MD applique cette option, les créatures dotées d'une résistance psionique de 10 ou plus ont également une RM de 10 points inférieure.

**Sorts et facultés spécialisés.** À l'instar de « l'évolution » des créatures ci-dessus, des sorts et facultés spécialisés se doivent d'exister pour permettre aux énergies disparates d'interagir les unes avec les autres de façon limitée. Par exemple, les lanceurs de sorts pourraient bénéficier d'un sort de *dissipation psionique*, sachant qu'il ne serait pas aussi puissant contre les facultés psioniques qu'une *dissipation de la magie* contre des sorts équivalents. Les psions pourraient développer une *annulation de magie*, bien moins efficace contre les sorts que *dissipation psionique* contre des facultés équivalentes.

Généralement, tout sort permettant d'interagir avec une faculté, et réciproquement, doit être d'un niveau supérieur et moins puissant que la faculté du même nom exploitée dans son propre domaine. Voici quelques exemples :

*Détection psionique.* Mis à part son niveau plus élevé et le fait qu'il détecte les auras psioniques, ce sort de 2e niveau fonctionne exactement comme une *détection de la magie.*

*Détection de la magie.* Mis à part son niveau plus élevé et le fait qu'elle détecte la magie, cette faculté de 2e niveau fonctionne comme une *détection de la magie* normale.

*Dissipation psionique.* Ce sort de 5e niveau fonctionne comme s'il était lancé par un magicien ayant deux niveaux de moins que le niveau réel du lanceur. Pour le reste, il est semblable à *dissipation de la magie*, à la différence qu'il doit prendre pour cible un effet psionique.

*Annulation de magie.* Cette faculté de 5e niveau fonctionne comme si elle était manifestée par un personnage psionique ayant deux niveaux de moins que le niveau réel de son utilisateur. Pour le reste, elle est semblable à *dissipation psionique*, à la différence qu'elle doit viser un effet magique.

# CAMPAGNES PSIONIQUES

Lorsque l'Esprit cristallin, une entité grosse comme une lune, est apparu dans le ciel, il y a déjà une génération, le monde a changé. Les créatures et les gens ont commencé à développer d'étranges capacités mentales que personne n'avait jamais vues auparavant. Ces pouvoirs n'étaient pas des sorts mais pouvaient altérer la réalité par la simple volonté. Les pouvoirs psioniques apparaissaient alors dans le monde.

Si vous (le MD) n'avez jamais utilisé avant les psioniques dans votre campagne, vous pouvez hésiter à adopter ce nouveau système de règles. Cette section vous apportera des conseils utiles pour faciliter la transition, des informations concernant l'univers et quelques règles supplémentaires qui vous aideront à intégrer les arts psioniques dans votre campagne.

## AJOUTER DES PSIONIQUES DANS LE JEU.

Utiliser une « révision de l'histoire » peut être la méthode la plus simple pour intégrer les psioniques dans le jeu. Le MD décide simplement que les personnages, créatures, quêtes et objets psioniques ont toujours fait partie de son univers. Le fait est que, jusqu'à présent, les personnages n'avaient jamais rencontré de psioniques ou n'avaient jamais pris conscience que la maîtrise de l'esprit apportait un peu plus que le simple bénéfice d'une paisible méditation.

Certains PNJ, des événements étranges et des monstres particuliers que les personnages ont croisés durant le jeu peuvent être de nature psionique, même si les joueurs ne l'avaient jamais réalisé. Par exemple, le baron du crime que les PJ ont récemment mis à mal n'était que le pion mental d'une créature psionique appelée cérébrilith (cf. page 189). Le cérébrilith cherche à diriger secrètement cette région du monde, utilisant ses facultés psioniques de domination. Ce que les personnages croyaient être un simple enchantement s'avère être bien plus étrange lorsqu'ils rencontrent un autre pion du cérébrilith, un psion de plus grande envergure ou le cérébrilith lui-même.

### Les premiers personnages psioniques

Il est possible que les joueurs n'aient pas entendu parler de PNJ psioniques parce qu'ils sont eux-mêmes parmi les premiers à développer de telles facultés. Cela peut-être le cas pour les raisons qui suivent :

- L'univers des personnages est jeune et ils sont les premiers à exploiter ces nouvelles capacités.
- Les facultés psioniques ne sont pas aussi faciles à maîtriser que la magie et demandent un effort un peu plus grand que la simple décision d'un joueur d'incarner un personnage psionique. Peut-être que cela nécessite un enseignement particulier par un autre personnage psionique (qui aidera à débloquer les capacités innées de l'apprenti psionique). Cela peut aussi être l'achèvement d'une quête (pour trouver la Clef

Mentale permettant à une créature qui la porte, même brièvement, de développer des niveaux de classe psionique), ou encore tuer le gardien du « Mur de la Vérité Cachée » (qui empêchait jusque-là aux créatures de développer des pouvoirs psioniques).

- Une révolution, un bouleversement ou une invasion secoue les fondations de l'univers de la campagne du MD à un tel point que l'apparition des psioniques n'est qu'un changement parmi tant d'autres. Un tel changement peut tout à fait être lié aux actions des personnages (comme lorsqu'ils ont fait tomber le « Mur de la Vérité Cachée ») comme il ne peut avoir aucun rapport avec eux, sauf qu'il leur permet (ainsi qu'aux autres personnages qui le méritent) d'explorer ces nouvelles facultés de l'esprit. L'apparition de l'Esprit cristallin évoquée en ouverture de cette section est l'un de ces changements titanesques. Par sa simple présence, l'Esprit cristallin règle les résonances psioniques, ce qui permet la propagation des capacités psioniques partout dans le monde.

Les premiers personnages psioniques ont des nouveaux pouvoirs à découvrir mais ils doivent aussi apprendre à maîtriser les objets psioniques. Les PJ doivent fabriquer eux-mêmes leurs objets psioniques ou découvrir des cachettes ancestrales qui en contiennent et qui datent de l'époque où les psioniques parcouraient encore le monde (avant la Grande Purge ou la dernière apparition de l'Esprit cristallin dans le ciel, ou toute autre explication qui convienne à la campagne du MD).

## Concevoir des aventures psioniques

Ce n'est pas parce que le MD a autorisé les personnages psioniques dans son groupe que toutes les aventures qui suivent doivent avoir une origine psionique. En fait, la plupart des aventures n'ont pas à être modifiées du tout.

Ceci dit, introduire de nouvelles créatures psioniques, des personnages psioniques et parfois même des aventures dont la thématique est psionique dans le cours de la campagne apportera plus de vraisemblance pour les joueurs. Par exemple, le MD peut créer un adversaire psionique au lieu d'un lanceur de sorts pour la prochaine rencontre. De même, le MD peut décider que la prochaine rencontre aléatoire censée être un barbare est un guerrier psychique ou une âme acérée. Si les joueurs ne sont pas familiers des classes de personnage présentées dans ce livre, une telle apparition dans le jeu sera alors auréolée de mystère.

## Campagnes à thématique psionique

Qu'est-ce qui différencie une campagne « à thématique psionique » d'une campagne qui comprend des personnages psioniques et des aventures à thématique psionique ? Pour faire court, il s'agit de la quantité d'éléments psioniques disponibles pour les PJ, les PNJ et les créatures psioniques.

Les campagnes à thématique psionique sont particulièrement bien adaptées au jeu à haut niveau, voire aux niveaux épiques. Dans une telle campagne, les personnages peuvent affronter un adversaire qui menace de faire tomber la lune sur le monde à la seule force de son esprit… et qui en a les moyens ! De leur côté, les personnages eux-mêmes ont à leur disposition des pouvoirs largement au-dessus de la moyenne (sous la forme de facultés ou de dons épiques) et peuvent à leur tour être une source de terreur pour les simples mortels.

Un des éléments clefs d'une campagne à forte présence psionique est une fréquence de capacités psioniques dans la population bien plus élevée qu'à l'habitude. Même sans arriver aux extrêmes décrits dans le paragraphe précédent, le MD peut obtenir un monde à thématique psionique simplement en utilisant régulièrement les classes psioniques et le don Capacité psionique cachée (cf. l'encadré de bas de page) dans la création des PJ et des PNJ.

## Maladies psioniques

Dans un monde de campagne où les capacités psioniques sont plus fréquentes, la possession de pouvoirs dépassant l'imagination a un prix. Même si nombre de personnages psioniques s'en remettent entièrement à leurs talents, ils doivent prendre garde aux afflictions menaçant directement la source de leur pouvoir.

**Érosion de caractéristique.** Cette forme spéciale d'affaiblissement de caractéristique ne peut être soignée ni magiquement ni psioniquement. Elle est provoquée par l'utilisation de certains dons et facultés psioniques (cf. *Essence physique*, page 47 et *psychorétroaction*, page 125). Seule la guérison naturelle permet de se débarrasser de l'érosion de caractéristique.

**Grippe de cascade (maladie).** Propagée par les taupes psi et autres vermines ; blessure ; DD 13 ; *incubation* : 1 jour ; *effet* : cascade psionique.

Une cascade psionique est une perte de contrôle des facultés psioniques. Après la période d'incubation, l'utilisation de points psi devient dangereuse pour le personnage infecté. À chaque manifestation d'une faculté, il doit effectuer un test de Concentration (DD 16). Un échec déclenche une cascade psionique. La faculté fait effet normalement mais au cours du round suivant, contre la volonté du personnage, deux autres des facultés qu'il connaît se manifestent au hasard et leur coût est retiré normalement de sa réserve de points psi. Au cours du troisième round, trois facultés supplémentaires se manifestent, etc., jusqu'à épuisement des points psi du personnage psionique. (Un personnage psionique ne connaissant que peu de facultés mais possédant beaucoup de points peut ainsi manifester plusieurs fois l'ensemble de son répertoire). Les facultés dont la portée est « contact » ou « le personnage »

### CAPACITÉ PSIONIQUE CACHÉE [GÉNÉRAL]

L'esprit du personnage possède des talents psioniques cachés

**Condition.** Ce don ne peut être pris que par un personnage de niveau 1.

**Avantage.** Les facultés psioniques latentes du personnage apparaissent, lui donnant le titre de personnage psionique. En tant que tel, il gagne une réserve de 2 points psi et il peut prendre des dons psioniques, métapsioniques ainsi que des dons de création d'objets psioniques. S'il a ou prend une classe qui donne des points psi, les points psi gagnés grâce à ce don sont ajoutés au total de points psi en réserve.

Lorsque le personnage prend ce don, il doit choisir une faculté du 1er niveau de n'importe quelle liste de classe de psionique. Il connaît cette faculté (elle fait partie des facultés connues). Il peut la manifester avec les points psi que lui donne ce don s'il a une valeur de Charisme supérieure ou égale à 11. S'il a des niveaux de classe psionique, il peut manifester cette faculté au plus haut niveau de manifestation qu'il a atteint. S'il n'a pas de niveau de classe de psionique, il est considéré comme ayant un niveau de manifestation de 1 lorsqu'il manifeste cette faculté. Ce n'est pas un niveau de manifestation et il ne peut être ajouté à d'autres niveaux de manifestation obtenus en prenant des classes psioniques. Si le personnage n'a pas de niveau de classe psionique, il faut utiliser le Charisme pour déterminer la puissance de manifestation d'une faculté ainsi que la façon dont les cibles éventuelles résistent.

*Note.* Ceci est une version améliorée du don de Capacité psionique innée, utilisé pour les campagnes à thématique psionique.

affectent toujours ce dernier. Pour toutes les autres, il faut jeter un 1d100 : de 01 à 50, la faculté affecte le personnage, et de 51 à 100, elle vise d'autres créatures situées à proximité. Les créatures psioniques (qui manifestent leurs facultés sans payer de points psi) « cascadent » jusqu'à ce que toutes les facultés qu'elles connaissent se soient manifestées au moins deux fois.

Comme avec toute autre maladie, un personnage psionique qui est blessé ou attaqué par une créature porteuse de la maladie ou d'un parasite (ou qui, d'une autre façon, est en contact avec un matériau contaminé) doit effectuer immédiatement un jet de Vigueur. En cas de réussite, il n'est pas contaminé. En cas d'échec, le personnage contracte la maladie et subit les dégâts (ou subit l'effet spécifié) après la période d'incubation. Une fois par jour, après ladite période, le personnage malade doit réussir un nouveau jet de Vigueur pour empêcher de subir de nouveaux dégâts. S'il réussit deux jets de Vigueur consécutifs, le personnage a alors vaincu la maladie.

**Parasites cérébraux (maladie).** Propagés au contact de créatures psioniques infectées ; contact ; DD 15 ; incubation : 1d4 jours ; effets : perte de 1d8 points psi.

Les parasites cérébraux sont de minuscules organismes, indécelables à l'œil nu. Un personnage contaminé peut même ignorer qu'il est porteur de parasites jusqu'à ce qu'il découvre qu'il dispose de moins de points psi que prévu. Les créatures psioniques porteuses de parasites cérébraux sont limitées à une seule utilisation par jour de chaque faculté qu'elles connaissent (au lieu de les manifester librement).

**Niveaux négatifs.** Lorsqu'un personnage psionique acquiert un niveau négatif, il perd accès à l'une de ses facultés. Il doit choisir l'une de ses facultés de plus haut niveau. Il perd également un nombre de points psi égal au coût de manifestation de la faculté. Si deux ou plusieurs facultés remplissent ces conditions, c'est le personnage qui désigne celle qui sera inaccessible. La faculté perdue est de nouveau disponible dès que le niveau négatif est retiré, à la condition que le personnage psionique puisse la manifester à ce moment. Les points psi perdus reviennent aussi.

## CRÉATURES PSIONIQUES

Le sous-type psionique regroupe toutes les créatures possédant des capacités psioniques. Une créature peut appartenir à ce sous-type depuis sa naissance ou l'acquérir durant sa vie.

Les créatures relevant des catégories suivantes appartiennent au sous-type psionique.

- Les créatures qui possèdent une réserve de points psi, y compris les personnages ayant obtenus des points psi grâce à une classe psionique ou grâce au don Capacité psionique innée.
- Les créatures dotées de pouvoirs psioniques, y compris les personnages qui ont des pouvoirs psioniques raciaux.
- Les créatures qui ont des pouvoirs magiques décrits comme étant psioniques, y compris l'aboleth, le flagelleur mental, le yuan-ti et les monstres issus d'autres sources que le *Manuel des Monstres*.

*Traits.* Outre le fait que toutes les créatures psioniques ont des facultés, des points psi et des pouvoirs psioniques, elles n'ont pas de traits spécifiques. Le sous-type psionique sert principalement à identifier les créatures vulnérables aux facultés, sorts ou effets qui ciblent précisément les créatures psioniques.

*La décharge mentale d'un illithid étourdit ses victimes pour les soumettre.*

*Illus. de W. Reynolds*

Illus. de A. Swekel

Le début de ce chapitre contient les listes de facultés des classes psioniques. Lorsqu'un [A] est ajouté à la fin du nom de la faculté, c'est que cette dernière peut être améliorée. Un [X] indique qu'une composante en PX doit être payée lors de sa manifestation.

Le reste de ce chapitre contient la description des facultés, dans l'ordre alphabétique.

**Chaînes de facultés.** Certaines facultés font référence à d'autres, dont elles découlent. Seules les informations qui diffèrent de la faculté de base sont décrites. En outre, les caractéristiques et autres informations similaires à celles de la faculté de base ne sont pas répétées. Cette règle s'applique aussi pour les facultés identiques à un sort décrit dans le *Manuel des Joueurs*. En général, seule la façon dont la faculté varie par rapport au sort est indiquée, comme par exemple le coût en points psi.

**Ordre de présentation.** Les listes et les descriptions de facultés sont présentées en ordre alphabétique, en fonction du nom. Quand l'effet d'une faculté est quasiment le même que celui d'un sort, le nom de cette dernière sera simplement le même que le sort, mais suivi du terme « psionique ».

**Niveau de manifestation.** L'effet et la durée d'une faculté dépendent souvent du niveau de manifestation, lui-même égal au niveau de classe psionique du personnage. Sauf mention contraire, le niveau de manifestation des créatures ne possédant pas de classe est égal à leur nombre de dés de vie. Le terme « niveau » dans les listes de facultés se réfère toujours au niveau de manifestation.

**Créatures et personnages.** Dans le cadre de la description des facultés, les termes « créature » et « personnage » sont considérés comme synonymes.

**Amélioration.** De nombreuses facultés peuvent être améliorées en dépendant des points psi supplémentaires. Plus le personnage ajoute de points psi, plus la manifestation sera puissante. Quoi qu'il en soit, le personnage ne peut jamais dépenser un nombre de points psi supérieur à son niveau de manifestation (sauf s'il a la possibilité d'augmenter ce niveau).

Beaucoup de facultés peuvent s'améliorer de différentes façons. Lorsque la section des améliorations contient des paragraphes numérotés, le joueur devra dépenser des points séparément pour chaque option proposée. Lorsque le paragraphe de l'amélioration commence par le terme « De plus », le psionique profite de l'effet indiqué, en fonction des points psi qu'il a déjà engagés pour déclencher la faculté.

# FACULTÉS DE GUERRIER PSYCHIQUE

## FACULTÉS DE GUERRIER PSYCHIQUE DE 1ER NIVEAU

**Appel aux armes[A].** Création temporaire d'une arme.

**Arme métaphysique [A].** Une arme obtient un bonus de +1.

**Arme toxique[A].** L'arme du psionique est légèrement venimeuse.

**Armure inertielle[A].** Confère un bonus d'armure de +4 à la CA.

**Biorétroaction**[A]. Accorde une réduction des dégâts (2/–).
**Caméléon.** Bonus d'altération de +10 aux tests de Discrétion.
**Choc**[A]. Les cibles tombent à terre et subissent 1d4 points de dégâts non-létaux.
**Compression**[A]. Le psionique rétrécit d'une catégorie de taille.
**Contact dispersant**[A]. Le contact inflige 1d6 points de dégâts.
**Détection psionique.** Révèle les créatures, objets et effets psioniques.
**Distraction.** Inflige un malus de –4 aux tests de Détection, Fouille, Perception auditive et Psychologie.
**Écran de force**[A]. Un disque invisible octroie un bonus de bouclier de +4 à la CA.
**Élan.** Augmente la vitesse de +3 m pour ce round.
**Épaississement de la peau**[A]. Bonus d'altération de +1 à la CA pour 10 min./niveau
**Extension**[A]. Le psionique grandit d'une catégorie de taille.
**Flottaison**[A]. Le psionique se soutient mentalement dans l'eau ou dans tout autre liquide.
**Griffe métaphysique**[A]. L'arme naturelle du psionique a un bonus de +1.
**Griffes de la bête**[A]. Les mains du psionique se transforment en griffes acérées.
**Griffes toxiques**[A]. Les griffes du psionique se couvrent de poison.
**Marteau**[A]. Le contact du psionique inflige 1d8 points de dégâts contondant.
**Morsure du loup.** Octroie une attaque de morsure infligeant 1d8 points de dégâts.
**Néant spirituel.** Bonus de +2 sur les jets de Volonté jusqu'à la prochaine action.
**Patin.** La cible glisse avec agilité sur le sol.
**Pensées dissimulées.** Le psionique cache ses objectifs.
**Poigne de fer**[A]. Confère un bonus de +4 aux tests de lutte.
**Précognition défensive**[A]. Donne un bonus d'intuition de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde.
**Précognition offensive**[A]. Donne un bonus d'intuition de +1 aux jets d'attaque.
**Prescience offensive**[A]. Confère un bonus d'intuition de +2 aux dégâts.
**Saut de chat**[A]. Permet de chuter sans subir de dégâts.
**Transens.** Percevoir un type de sensation alors que c'est un autre sens qui agit.
**Vigueur**[A]. Confère 5 points de vie temporaires.
**Vision elfique.** Confère la vision nocturne, +2 aux tests de Détection et Fouille, aide à trouver les portes secrètes.
**Voyageur astral.** Permet de se joindre à une caravane astrale.
**Yeux lumineux**[A]. Les yeux du psionique émettent un cône de lumière d'une longueur de 6 m.

## FACULTÉS DE GUERRIER PSYCHIQUE DE 2E NIVEAU

**Adaptation à une énergie destructive**[A]. Confère une résistance contre un type d'énergie.
**Affinité animale**[A]. Confère un bonus d'altération de +4 à une caractéristique.
**Ajustement corporel**[A]. Soigne 1d12 points de dégâts.
**Arme dissolvante**[A]. L'arme du psionique inflige 4d6 points de dégâts d'acide.
**Bouclier de pensées**[A]. Octroie une RP de 13 contre les facultés affectant l'esprit.
**Charge du lion psionique**[A]. Possibilité d'attaque à outrance pendant le même round qu'une charge.
**Contact dissolvant**[A]. Le contact inflige 4d6 points de dégâts d'acide.
**Coup douloureux.** L'arme naturelle du psionique inflige 1d6 points de dégâts non-létaux.
**Détection des intentions hostiles.** Détecte toute créature hostile à moins de 9 m.
**Échange de position**[A]. Le psionique et un allié (ou deux alliés) échangent leurs positions.
**Équilibre corporel.** Permet de marcher sur les surfaces non solides.
**Force de l'adversaire**[A]. Le psionique siphonne la Force de l'adversaire à son profit.
**Hâte.** Gain instantané d'une action de mouvement.
**Lévitation psionique.** Le psionique bouge par la pensée de haut en bas et d'avant en arrière.
**Marche sur les murs.** Permet de marcher sur les murs et les plafonds.
**Membrane de dissimulation.** Crée une membrane qui dissimule le psionique.
**Odorat psionique.** Confère le pouvoir d'odorat.
**Prouesse.** Le psionique gagne immédiatement une nouvelle attaque d'opportunité.
**Purification corporelle**[A]. Le psionique se soigne de 2 d'affaiblissement de caractéristique.
**Subsistance.** Le psionique reste pendant une journée complète sans boire et sans manger.
**Transfert empathique**[A]. Permet d'absorber les blessures d'autres créatures.
**Usurpation de don**[A]. Emprunte un don psionique ou métapsionique.
**Vision dans le noir psionique.** Vision dans le noir total jusqu'à 18 m.

## FACULTÉS DE GUERRIER PSYCHIQUE DE 3E NIVEAU

**Affûtage psionique.** Double la zone de critique possible d'une arme.
**Barrière mentale**[A]. Donne un bonus de parade de +4 à la CA jusqu'à la prochaine action.
**Contrecoup empathique**[A]. Une blessure reçue au corps à corps est subie par un adversaire.
**Diversion**[A]. Annule les dégâts au lieu de les réduire sur un jet de Réflexes.
**Exhalation du dragon noir**[A]. Souffle d'acide infligeant 3d6 points de dégâts.
**Forme ectoplasmique.** Le corps devient sans substance et peut flotter lentement.
**Glissement dimensionnel**[A]. Téléportation du psionique sur une petite distance.
**Greffe d'arme.** La main du psionique est remplacée par une arme.
**Griffe bidimensionnelle.** Augmente la zone de critique possible d'une arme naturelle.
**Griffes du vampire.** Soigne le psionique de la moitié des dégâts de base qu'il inflige.
**Lame vampirique.** Le psionique se soigne de la moitié des dégâts de base de l'arme.
**Membrane de dissimulation suprême.** Crée une membrane qui dissimule totalement le psionique.
**Rejet de détection.** Dissimule la cible aux facultés de Clairsentience.
**Sens du danger**[A]. Bonus de +4 contre les pièges.
**Transfert empathique hostile**[A]. Le contact du psionique transfère ses blessures.
**Vision d'ubiquité.** Permet de voir dans toutes les directions.

## FACULTÉS DE GUERRIER PSYCHIQUE DE 4E NIVEAU

**Adaptation aux énergies destructives**[A]. Confère une résistance contre toutes les formes d'énergie.

**Arme d'énergie.** L'arme inflige des dégâts d'énergie supplémentaires.
**Arme empoisonnée.** L'arme du psionique est couverte de venin virulent.
**Barrière inertielle.** Confère une réduction des dégâts de 5/–.
**Griffes d'énergie.** Les griffes du psionique infligent des dégâts d'énergie
**Griffes venimeuses.** Les armes naturelles du psionique se couvrent d'un venin virulent.
**Inamovibilité.** Le psionique est presque impossible à bouger de force et a une RD de 15/–
**Liberté de mouvement psionique.** Il ne pas possible d'être retenu ou immobilisé.
**Perception constante.** Immunise contre les illusions, octroie +6 aux tests de Détection et Fouille.
**Porte dimensionnelle psionique.** Téléporte sur de courtes distances.
**Vampire psychique.** Les attaquent au contact retirent 2 points psi/niveau à l'adversaire.

## FACULTÉS DE GUERRIER PSYCHIQUE DE 5E NIVEAU

**Adaptation corporelle.** Le corps du psionique s'adapte aux environnements hostiles.
**Catapsi**[A]**.** Des parasites psychiques perturbent la manifestation de facultés.
**Corps de chêne**[A]**.** Le corps du psionique devient aussi robuste que le chêne.
**Métharmonie**[A]**.** Un concert mental de deux (ou plus) participants augmente la puissance totale du groupe.
**Psychorétroaction.** Confère un bonus physique en échange d'une érosion de caractéristique.

## FACULTÉS DE GUERRIER PSYCHIQUE DE 6E NIVEAU

**Absorbeur de dissipation.** Le psionique se protège contre une *dissipation psionique.*
**Esprit impénétrable personnel.** Immunise contre la scrutation et les effets mentaux.
**Souffle du dragon noir**[A]**.** Souffle d'acide infligeant 11d6 points de dégâts.
**Suspension de la vie.** Ralentit les fonctions vitales du psionique jusqu'à ce qu'elles deviennent imperceptibles.
**Visage de la malédiction**[A]**.** Le psionique se transforme en horrible bête dotée de tentacules.

# FACULTÉS DE PSION/PRODIGE

## FACULTÉS DE PSION/PRODIGE DE 1ER NIVEAU

**Agitation de la matière.** Chauffe une créature ou un objet.
**Armure inertielle**[A]**.** Confère un bonus d'armure de +4 à la CA.
**Assaut mental**[A]**.** Inflige 1d10 points de dégâts.
**Attraction**[A]**.** Crée chez la cible une attirance précise.
**Carreau**[A]**.** Crée 2d4 carreaux, flèches ou billes de fronde éphémères.
**Connaissance de la direction et de la localisation.** Révèle où l'on se trouve et indique le nord.
**Contact dispersant**[A]**.** Le contact inflige 1d6 points de dégâts.
**Contrôle de la lumière.** Ajuste le niveau de lumière ambiant.
**Contrôle des flammes**[A]**.** Permet de contrôler l'intensité et les mouvements d'un feu.
**Création sonore.** Crée un son au choix.
**Démoralisation**[A]**.** Les adversaires sont secoués.
**Détection psionique.** Révèle les créatures, objets et effets psioniques.
**Distraction**. Inflige un malus de –4 aux tests de Détection, Fouille, Perception auditive et Psychologie.
**Écran de force**[A]**.** Confère un bonus de bouclier de +4 à la CA.
**Ectoplasme d'enchevêtrement**[A]**.** La cible est enchevêtrée dans une substance visqueuse.
**Ectoprotection**[A]**.** Une création astrale gagne un bonus contre les renvois ectoplasmiques.
**Empathie**[A]**.** Révèle les émotions superficielles.
**Flottaison**[A]**.** Permet à la cible de ne pas couler dans l'eau ou tout autre liquide.
**Graisse psionique**. Rend glissant un objet ou une surface de 3 m de côté.
**Hébétement psionique**[A]**.** Un humanoïde de 4 DV ou moins perd sa prochaine action.
**Lien sensitif**[A]**.** Permet de sentir ce que ressent la cible (un seul sens).
**Main lointaine**[A]**.** Anime un petit objet par télékinésie.
**Marteau**[A]**.** Le contact du psionique inflige 1d8 points de dégâts contondant.
**Mise hors de combat**[A]**.** Donne aux cibles l'illusion qu'elles sont hors de combat.
**Missive**[A]**.** Envoie un message télépathique à la cible.
**Néant spirituel**[A]**.** Bonus de +2 sur les jets de Volonté jusqu'à la prochaine action.
**Patin**. La cible glisse avec agilité sur le sol.
**Pensées dissimulées.** Dissimule les intentions du psionique.
**Précognition défensive**[A]**.** Confère un bonus d'intuition de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde.
**Précognition offensive**[A]**.** Confère un bonus d'intuition de +1 aux jets d'attaque.
**Prescience offensive**[A]**.** Confère un bonus d'intuition de +2 aux dégâts.
**Projection empathique à distance.** Modifie les émotions de la cible.
**Ralentissement**[A]**.** La vitesse de la cible est divisée par deux.
**Rayon d'énergie**[A]**.** Inflige 1d6 points de dégâts d'énergie (froid, électricité, feu ou son).
**Répétition**[A]**.** La cible répète sa dernière action.
**Répétition**[A]**.** La cible répète sa dernière action.
**Saut de chat**[A]**.** Permet de chuter sans subir de dégâts.
**Shrapnel de cristal**[A]**.** Attaque de contact à distance infligeant 1d6 points de dégâts perforants.
**Sollicitation de l'esprit**. Bonus de +4 à un test de Connaissances.
**Transens**. Percevoir un type de sensation alors que c'est un autre sens qui agit.
**Vigueur**[A]**.** Confère 5 points de vie temporaires.
**Voyageur astral.** Permet de se joindre à une caravane astrale.
**Yeux lumineux**[A]**.** Les yeux du psionique émettent un cône de lumière d'une longueur de 6 m.

## FACULTÉS DE PSION/PRODIGE DE 2E NIVEAU

**Adaptation à une énergie destructive**[A]**.** Confère une résistance contre un type d'énergie.
**Biorétroaction**[A]**.** Accorde une réduction des dégâts (2/–).
**Bouclier de pensées**[A]**.** Octroie une RP de 13 contre les facultés affectant l'esprit.
**Brume de l'esprit.** Occulte la présence du psionique dans l'esprit de la cible.
**Commotion**[A]**.** Inflige 1d6 points de dégâts de force à la cible.
**Contrôle des sons.** Altère des sons existants.
**Déblocage psionique.** Ouvre les portes verrouillées, même psioniquement.
**Destruction mentale**[A]**.** Hébète les créatures dans les 3 m pendant un round.

**Détection des intentions hostiles.** Détecte toute créature hostile à moins de 9 m.

**Don des langues psionique.** Communiquer avec des créatures intelligentes.

**Douleur télépathique**[A]. Coup psychique infligeant un malus de –4 aux jets d'attaque de la cible et –2 si elle réussit sa sauvegarde.

**Équilibre corporel.** Permet de marcher sur les surfaces non solides.

**Étourdissement d'énergie**[A]. Inflige 1d6 points de dégâts et étourdit la cible.

**Flagellation spirituelle**[A]. Inflige un affaiblissement de 1d4 points de Charisme et hébète pendant 1 round.

**Identification psionique.** Révèle les propriétés d'un objet psionique.

**Invasion du subconscient**[A]. Sème la confusion dans l'esprit de la cible.

**Lévitation psionique.** Le psionique bouge par la pensée de haut en bas et d'avant en arrière.

**Lien sensitif imposé.** Ressentir ce que la cible ressent.

**Membrane de dissimulation.** Crée une membrane qui dissimule le psionique.

**Missive de groupe**[A] Envoi un message télépathique sur une zone.

**Nuée cristalline**[A]. Des cristaux infligent 3d4 points de dégâts tranchants.

**Partage de la douleur.** Une cible consentante subit des dégâts à la place du psionique.

**Poussée d'énergie**[A] Inflige 2d6 points de dégâts et heurte la cible.

**Rappel d'agonie**[A]. La cible subit 2d6 points de dégâts.

**Subsistance.** Le psionique reste pendant une journée complète sans boire et sans manger.

**Transfert de pouvoir**[A]. La cible reçoit 2 points de pouvoir.

**Usurpation de don**[A]. Emprunte un don psionique ou métapsionique.

**Verrou psionique.** Verrouille psioniquement un portail, une porte ou un coffre.

**Vision elfique.** Confère la vision nocturne, +2 aux tests de Détection et Fouille, aide à trouver les portes secrètes.

## FACULTÉS DE PSION/PRODIGE DE 3E NIVEAU

**Affûtage psionique.** Double la zone de critique possible d'une arme.

**Ajustement corporel**[A]. Le psionique se soigne de 1d12 points de vie.

**Annulation de l'invisibilité**[A]. Annule l'invisibilité dans un rayon de 15 m.

**Barrière mentale**[A]. Donne un bonus de parade de +4 à la CA jusqu'à la prochaine action.

**Bond temporel**[A]. Le sujet saute dans le temps, 1 round par niveau en avant.

**Décharge psionique**[A]. Étourdit les créatures dans un cône de 9 m pendant 1 round.

**Dissipation psionique**[A]. Dissipe les facultés et effets psioniques.

**Éclair d'énergie**[A]. Inflige 5d6 points de dégâts d'énergie sur un ligne de 36 m.

**Force télékinésique**[A]. Bouge un objet grâce à la force de l'esprit.

**Mur d'énergie.** Crée un mur d'une énergie donnée.

**Partage de la douleur imposé**[A]. Une cible non consentante subit des dégâts à la place du psionique.

**Piège spirituel**[A]. Vole 1d6 points psi à un adversaire attaquant avec une faculté télépathique.

**Poussée télékinésique**[A]. Projette un objet grâce à la force de l'esprit.

**Purification corporelle**[A]. Le psionique se soigne de 2 d'affaiblissement de caractéristique.

**Rayonnement d'énergie**[A]. Inflige 5d6 points de dégâts d'énergie dans un rayon de 12 m.

**Renvoi d'ectoplasme.** Dissipe les cibles et les effets ectoplasmiques.

**Réplique d'énergie**[A]. Les créatures qui attaquent le psionique subissent 4d6 points de dégâts.

**Sens du danger**[A]. Bonus de +4 contre les pièges.

**Substitut cristallin**[A]. Le cristal psi remplace la faculté de concentration.

**Vision d'ubiquité.** Permet de voir dans toutes les directions.

**Vision dans le noir psionique.** Vision dans le noir total jusqu'à 18 m.

**Vue tactile**[A]. Un champ télékinétique indique l'emplacement des éléments tout autour.

## FACULTÉS DE PSION/PRODIGE DE 4E NIVEAU

**Adaptation aux énergies destructives**[A]. Confère une résistance contre toutes les formes d'énergie.

**Contrecoup empathique**[A]. Une blessure reçue au corps à corps est subie par un adversaire.

**Correspondance.** Permet une conversation avec une autre créature, quelle que soit sa distance.

**Désir morbide**[A]. Fait naître un violent désir suicidaire chez la cible.

**Détection de vision lointaine.** Révèle les tentations de scrutation.

**Divination psionique.** Donne des conseils précieux concernant une action.

**Forteresse d'intellect**[A]. Protège des dégâts dus aux facultés ou pouvoirs psioniques.

**Liberté de mouvement psionique.** Protège contre la paralysie.

**Manœuvre télékinésique**[A]. Bousculer, désarmer, agripper ou faire un croc-en-jambe en utilisant la télékinésie.

**Modification psychique**[X]. Modifie les choix effectués lors d'un passage de niveau.

**Mur ectoplasmique.** Création d'une barrière protectrice.

**Personnalité parasite.** La cible devient partiellement schizophrène pendant 1 round/niveau.

**Pistage de téléportation**[A]. Indique la destination d'une *téléportation*

**Porte dimensionnelle psionique.** Téléporte sur de courtes distances.

**Scellés mentaux**[A]. Inflige deux niveaux négatifs.

**Usurpation de pouvoir.** Draine 1d6 points psi par round tant que la concentration est maintenue. Le draineur gagne 1 point psi par round.

**Vision de l'aura**[A]. Révèle des créatures, objets, facultés ou sorts d'un alignement déterminé.

## FACULTÉS DE PSION/PRODIGE DE 5E NIVEAU

**Adaptation corporelle.** Le corps du psionique s'adapte aux environnements hostiles.

**Bélier mental** Annule les effets d'un *esprit impénétrable*

**Broyage psychique**[A]. Amène une cible à –1 points de vie, ou lui inflige 3d6 points de dégâts.

**Catapsi**[A]. Des parasites psychiques perturbent la manifestation de facultés.

**Champ d'absorption**[A]. Crée un contrecoup quand le psionique résiste à une faculté.

**Changement de plan psionique.** Permet de voyager vers d'autres plans.

**Création majeure psionique.** Semblable à *création mineure*, plus la pierre et le métal.

**Forteresse de volonté indomptable**[A]. Assure une RP de 19 contre les facultés affectant l'esprit à toutes les créatures à moins de 3 m jusqu'au prochain round.
**Incarnation**[X]. Rend certains effets psioniques permanents.
**Marcheur ectoplasmique.** Ralenti et blesse les créatures dans une zone.
**Résistance psionique.** Confère une RP de 12 + niveau.
**Vision lucide psionique**[A]. Révèle la véritable nature des choses.

## FACULTÉS DE PSION/PRODIGE DE 6E NIVEAU

**Accélération temporelle**[A]. Accélère la structure temporelle du psionique pendant 1 round.
**Agrégation des chairs**[A]. Transforme une créature en une masse inoffensive de chairs.
**Altération de l'aura**[A]. Répare ou déguise la psyché.
**Brume de l'esprit de groupe.** Occulte la présence du psionique dans l'esprit d'une créature/niveau.
**Désintégration psionique**[A]. Transformer une créature ou un objet en poussière.
**Piège à vision lointaine.** Inflige 8d6 points de dégâts d'électricité à ceux qui tentent d'espionner à distance.
**Prévoyance psionique**[X]. Définit les conditions de déclenchement d'une autre faculté.
**Récupération**[A]. Téléporte dans le creux de la main du psionique un objet situé dans son champ de vision.
**Souffle du dragon noir**[A]. Souffle d'acide infligeant 11d6 points de dégâts.
**Suspension de la vie.** Ralentit les fonctions vitales du psionique jusqu'à ce qu'elles deviennent imperceptibles.
**Usurpation de concentration.** Prend le contrôle d'une faculté sur laquelle se concentre un adversaire.
**Vol supérieur psionique.** Vole à une vitesse de 12 m sur de longues distances.

## FACULTÉS DE PSION/PRODIGE DE 7E NIVEAU

**Aliénation mentale**[A]. La cible est en proie à la confusion de façon permanente.
**Conversion des énergies destructives.** Le psionique transforme les attaques énergétiques qui lui sont adressées en rayons d'énergie.
**Corps de chêne**[A]. Le corps du psionique devient aussi robuste que le chêne.
**Cri ultime**[A]. Inflige 13d6 points de dégâts dans un rayon de 4,50 m.
**Déviation de téléportation.** Change la destination d'une personne se téléportant.
**Dissimulation suprême psionique**[X]. La cible est invisible à la vision normale ou éloignée. Elle est dans un état comateux.
**Diversion**[A]. Annule les dégâts au lieu de les réduire sur un jet de Réflexes.
**Esprit impénétrable personnel.** Immunise contre la scrutation et les effets mentaux.
**Moment de prescience psionique.** Gain d'un bonus d'intuition sur un seul jet d'attaque, un test ou une sauvegarde.
**Porte de phase psionique.** Création d'un passage invisible à travers le bois ou la pierre.
**Trépanation.** Retire une portion cruciale du cerveau de la cible.
**Vague d'énergie**[A]. Inflige 13d4 points de dégâts d'une énergie donnée en un cône de 36 m.

## FACULTÉS DE PSION/PRODIGE DE 8E NIVEAU

**Corps d'ombre.** Transforme le psionique en ombre vivante.
**Corps de fer psionique.** Le corps devient dur comme le fer.
**Esprit impénétrable psionique.** Immunise une créature contre la scrutation et les effets mentaux.
**Inflexion de la réalité**[X]. Altération de la réalité dans certains limites.
**Manipulation de la matière**[X]. Affaiblit ou renforce un objet.
**Métabolisme véritable.** Régénère 10 points de vie/round.
**Rappel de mort.** Le sujet meurt ou subit 5d6 points de dégâts.
**Téléportation psionique suprême.** Comme téléportation psionique mais sans limite de distance et sans risque d'erreur à l'arrivée.

## FACULTÉS DE PSION/PRODIGE DE 9E NIVEAU

**Apopsi**[X]. Supprime les facultés psioniques d'une autre créature.
**Assimilation.** Incorpore une créature dans son propre corps.
**Champ d'affinité.** Soumet les autres créatures aux mêmes effets que le psionique.
**Corps hors du temps.** La cible ignore tous effets négatifs ou positifs pendant 1 round.
**Microcosme**[A]. Plonge la cible dans un monde imaginaire et la coupe du monde réel.
**Passage dans l'éther psionique.** Passage dans le plan éthéré pendant 1 min/niveau.
**Rectification de la réalité**[X]. Comme *inflexion de la réalité*, mais moins limité.

# FACULTÉS DE PSION PAR DISCIPLINE

## FACULTÉS DE DISCIPLINE DU CREATEUR (MÉTACRÉATIVITÉ)

1 **Création astrale**[A]. Fait apparaître une création astrale qui combat pour le compte du psionique.
**Création mineure psionique.** Création d'un vêtement ou d'un objet de bois.
2 **Réparation psionique.** Répare une créature artificielle de 3d8 points de vie +1/niveau.
3 **Cocon ectoplasmique**[A]. Enfermer un adversaire et l'empêcher de bouger.
**Membrane de dissimulation suprême.** Crée une membrane qui dissimule totalement le psionique.
4 **Fabrication psionique.** Transforme de la matière brute en objet fini.
**Quintessence.** Réduit une petite fraction du temps en substance physique.
5 **Fabrication psionique suprême.** Transforme de la matière brute en objet fini.
**Grêle de cristal**[A]. Une explosion inflige 9d4 points de dégâts tranchants.
6 **Cristallisation.** Transformation permanente d'une créature en cristal.
7 **Cocon ectoplasmique de groupe.** Enferme tous les adversaires dans une zone de 6 m.
8 **Réserve spirituelle.** Crée une copie de son essence dans le plan Astral.
9 **Création véritable.** Semblable à *création majeure psionique*, à la différence que les objets sont réels.
**Genèse**[X]. Crée un demi-plan au sein du plan Astral.

## FACULTÉS DE DISCIPLINE DE L'ÉGOÏSTE (PSYCHOMÉTABOLISME)

1 **Épaississement de la peau**[A]. Augmente de +1 le bonus d'armure naturelle à la CA pour 1 min/niveau.
2 **Affinité animale**[A]. Confère un bonus d'altération de +4 à une caractéristique.
**Caméléon.** Bonus d'altération de +10 aux tests de Discrétion.

**Transfert empathique**[A]. Permet d'absorber les blessures d'autres créatures.

3 **Forme ectoplasmique.** Le corps devient sans substance et peut flotter lentement.

**Hâte.** Gain instantané d'une action de mouvement.

4 **Automorphose.** Le psionique prend la forme d'un objet ou d'une créature.

**Vampire psychique.** Les attaques au contact retirent 2 points psi/niveau à l'adversaire.

5 **Psychorétroaction.** Confère un bonus physique en échange d'une érosion de caractéristique.

**Restauration des extrémités.** Fait repousser des doigts, membres ou autres appendices perdus.

**Revitalisation psionique**[A,X]. Redonne la vie à un mort avant que la psyché ne quitte le corps.

6 **Restauration psionique.** Restaure les niveaux et les caractéristiques diminués de façon permanente.

7 **Fission.** Crée un double temporaire du psionique.

8 **Fusion**[X]. Combine deux créatures pour en faire une seule.

9 **Automorphose suprême**[X]. Le psionique prend la forme de n'importe quelle créature ou objets (non unique) chaque round.

## FACULTÉS DE DISCIPLINE DU NOMADE (PSYCHOPORTATION)

1 **Détection de la téléportation**[A]. Révèle l'usage de téléportation à courte distance.

**Élan.** Augmente la vitesse de +3 m pour ce round.

2 **Échange de position**[A]. Le psionique et un allié (ou deux alliés) échangent leurs positions.

**Lévitation psionique**. Bouge par la pensée une cible de haut en bas et d'avant en arrière.

3 **Caravane astrale**[A]. Mène un groupe de voyageurs astraux vers une destination planaire.

4 **Ancre dimensionnelle psionique.** Interdit les mouvements extra-dimensionnels.

**Renvoi psionique.** Force une créature à retourner sur son plan d'origine.

**Vol psionique.** Vol à la vitesse de 18 m/round.

5 **Téléportation funeste**[A]. Un effet de téléportation destructeur inflige 9d6 points de dégâts.

**Téléportation programmée.** Permet de paramétrer un événement déclenchant une téléportation.

**Téléportation psionique.** Transport instantané jusqu'à une distance de 150 km/niveau.

6 **Bannissement psionique**[A]. Permet de bannir des créatures extraplanaires.

7 **Forme éthérée psionique.** Passage dans le plan Éthéré pendant 1 round/niveau.

**Voyage onirique.** Permet de se rendre en d'autres lieux par les rêves.

8 **Bond temporel de groupe**[A]. Des créatures consentantes bondissent en avant dans le temps.

9 **Cercle de téléportation psionique.** N'importe quelle créature dans le cercle est téléportée vers un point défini.

**Régression temporelle**[X]. Permet de revivre le dernier round.

## FACULTÉS DE DISCIPLINE DU PROPHÈTE (CLAIRSENTIENCE)

1 **Discordance de destinée.** Une créature touchée devient fiévreuse.

**Précognition.** Donne un bonus d'intuition de +2 sur un jet ou un test.

2 **Lecture d'objet**[A]. Renseigne le psionique sur le propriétaire passé d'un objet.

**Perception clairsentiente.** Permet d'entendre ou de voir à distance.

**Sensibilité aux impressions psychiques.** Renseigne sur le passé d'une zone précise.

3 **Lien du destin.** Lie les destins de deux cibles.

**Rejet de détection.** Dissimule la cible aux facultés de Clairsentience.

4 **Navigation ancrée**[A]. Fixe un point de référence pour la téléportation.

**Vision lointaine**[X]. Permet de voir, entendre et éventuellement interagir avec une cible à distance.

5 **Deuxième chance.** Permet de relancer un jet.

**Main clairtangente**[A]. Permet de combiner *main lointaine* et *perception clairsentiente* à n'importe quelle distance.

6 **Précognition suprême.** Gain d'un bonus d'intuition de +4 sur un jet ou un test.

7 **Destin de l'élu** Permet de relancer n'importe quel jet qui a échoué.

8 **Hypercognition.** Permet de déduire pratiquement n'importe quoi.

9 **Métafaculté**[X]. Révèle des détails concernant n'importe quelle créature.

## FACULTÉS DE DISCIPLINE DU SAVANT (PSYCHOKINÉSIE)

1 **Contrôle d'objet.** Anime un petit objet par télékinésie.

2 **Contrôle de l'air**[A]. Contrôle de la direction et de la vitesse du vent.

**Projectiles d'énergie**[A]. Inflige 3d6 points de dégâts d'énergie sur un maximum de cinq cibles.

3 **Cône d'énergie**[A]. Inflige 5d6 points de dégâts d'énergie sur un cône de 18 m.

4 **Barrière inertielle.** Confère une réduction des dégâts de 5/–.

**Contrôle d'un corps**[A]. Contrôle partiellement les gestes de la cible.

**Sphère d'énergie**[A]. Inflige 7d6 points de dégâts d'énergie sur 6 m de rayon.

5 **Courant d'énergie**[A]. Inflige 9d6 points de dégâts à un adversaire et la moitié à un second, tant que la concentration est maintenue.

**Désincarnation flamboyante**[A]. Tromper la mort en se désincarnant vers le feu le plus proche pendant un jour.

6 **Absorbeur de dissipation** Protège partiellement la cible d'un effet de *dissipation psionique*.

**Champ d'exclusion psionique.** Crée un champ dans lequel les facultés psioniques ne fonctionnent pas.

7 **Rendu psi.** Les facultés visant le psionique rebondissent vers l'adversaire.

8 **Sphère télékinésique.** Crée un globe de force mobile enveloppant la cible et la déplaçant.

9 **Vortex télékinésique**[A]. Un vortex aérien cible les adversaires, inflige 17d6 points de dégâts et les déplace au loin.

## FACULTÉS DE DISCIPLINE DU TÉLÉPATHE (TÉLÉPATHIE)

1 **Charme psionique**[A]. Fait d'une personne un ami.

**Lien spirituel**[A]. Le psionique forge un lien mental limité avec une créature.

2 **Lecture des pensées.** Détecte les pensées superficielles des créatures à portée.

**Répugnance**[A]. Le sujet a une répugnance à spécifier.

**Suggestion psionique.** Suggère à la cible d'agir dans un sens donné.

**Verrou cérébral**[A]. La cible ne peut bouger ou accomplir d'action mentale.

3 **Crise respiratoire**[A]. Bloque la respiration de la cible.
**Fausses impressions sensorielles**[A]. La cible voit des choses qui ne sont pas.
**Transfert empathique hostile**[A]. Le contact du psionique transfère ses blessures.

4 **Domination psionique**[A]. Contrôle la cible par télépathie.
**Lien spirituel vampirique**[A]. Emprunte la connaissance d'une faculté à la cible.
**Modification de mémoire psionique.** Change 5 minutes de souvenirs de la cible.
**Schisme.** Le psionique partage son esprit pour manifester des facultés de bas niveau.

5 **Métharmonie**[A]. Un concert mental de deux (ou plus) participants augmente la puissance totale du groupe.
**Sonde mentale.** Révèle les pensées secrètes de la cible.

6 **Échange spirituel**[A, X]. Le psionique échange son esprit avec une cible.

7 **Crise cardiaque**[A]. Arrête le cœur de la cible.

8 **Graine spirituelle**[X]. La cible devient peu à peu le psionique.

9 **Chirurgie psychique**[X]. Le psionique soigne les dégâts psychiques de la cible ou lui donne la connaissance de nouvelles facultés.
**Échange spirituel véritable**[X]. Échange d'esprit permanent.



# FACULTÉS

Les facultés qui suivent sont présentées par ordre alphabétique.

## Absorbeur de dissipation

Psychokinésie
**Niveau :** guerrier psychique 6, savant 6
**Signes apparents :** matériel et olfactif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle ou courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (voir description)
**Cible :** le psionique, une créature consentante ou un objet (poids total maximum de 50 kilos/niveau) (voir description)
**Durée :** 1 heure/niveau (T)
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** oui (inoffensif, objet)
**Points psi :** 11

Le psionique crée un bouclier psychokinétique autour du sujet pour renforcer ses chances de voir ses facultés résister à une *dissipation psionique* (ou une *dissipation de la magie*) ou à un effet d'annulation ciblant une faculté particulière (comme *bélier mental*). Lorsque l'*absorbeur de dissipation* est manifesté sur une créature ou un objet, il faut ajouter +5 au DD du test de dissipation ciblant chaque effet en cours.

*Dissipation psionique* peut annuler *absorbeur de dissipation* mais contre une dissipation ciblée, *absorbeur de dissipation* est toujours testé en dernier (et il bénéficie du bonus de +5). Contre une dissipation de zone, *absorbeur de dissipation* est testé selon l'ordre résultant de son niveau (toujours avec le même bonus de +5).

**Spécial.** Lorsqu'un guerrier psychique manifeste cette faculté, la portée est personnelle et la cible lui-même.

## Accélération temporelle

Psychoportation
**Niveau :** psion/prodige 6
**Signes apparents :** aucun
**Temps de manifestation :** 1 action rapide
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 round (temps apparent) (voir description)
**Points psi :** 11

*Accélération temporelle*

*Illus. de W. Reynolds*

Le psionique change de référentiel temporel, accélérant tellement que les autres créatures semblent figées, alors qu'elles continuent en fait à bouger à leur vitesse normale. Le psionique est libre d'agir pendant un round de temps apparent. Il peut manifester une faculté, lancer un sort, bouger ou faire d'autres types d'actions, sujette aux restrictions qui suivent.

Lorsque le psionique est en *accélération temporelle*, les autres créatures sont invulnérables à ses attaques et à ses facultés. Cela signifie qu'il ne peut pas cibler une créature avec une attaque ou une faculté. Par contre, une faculté qu'il manifeste (qui cible une zone d'effet et qui a une durée suffisante pour continuer après la durée de l'*accélération temporelle*), a un effet normal sur les créatures lorsque l'accélération s'arrête.

Il est possible d'affecter un objet non tenu mais pas un objet tenu, porté ou qui couvre une créature (comme un vêtement). Le psionique est indétectable, quelle que soit la méthode, tant qu'il est sous l'effet de la faculté.

Tant que l'*accélération temporelle* continue, il est impossible au psionique d'entrer dans une zone protégée par un *champ d'annulation psionique* ou par tout autre effet magique ou psionique qui neutralise les sorts ou manifestations de haut niveau. Le feu, le froid, l'acide et autres, magiques ou psioniques, peuvent infliger des dégâts normalement.

Lorsque l'*accélération temporelle* se termine, le psionique reprend son tour de jeu dans le temps normal, là où il l'avait laissé. Il est secoué pendant 1 round après son retour dans le temps normal.

Les esprits divisés ou multiples au sein de celui du psionique (résultant par exemple de l'usage de la faculté *schisme*) ne sont pas temporellement accélérés, même si c'est le second esprit qui a manifesté la faculté. L'esprit principal bénéficie de l'effet, alors que le second reste bloqué dans le référentiel temporel normal.

La manifestation de cette faculté nécessite une action rapide (cf. page 59), que le psionique ne peut donc pas effectuer en dehors de son tour de jeu.

**Amélioration.** Tous les 4 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, la durée de cette faculté (en temps normal) augmente de 1 round.

### Adaptation à une énergie destructive

Psychométabolisme [voir description]
**Niveau :** guerrier psychique 2, psion/prodige 2
**Points psi :** 3

Identique à *adaptation aux énergies destructives*, à ces indications près. Lorsqu'il manifeste cette faculté, le psionique doit choisir un unique type d'énergie destructive auquel il pourra résister.

Cette faculté appartient au registre du type d'énergie destructive dont le psionique veut se protéger.

**Amélioration.** Si le psionique dépense 4 points psi supplémentaires, il peut manifester cette faculté par une action immédiate.

### Adaptation aux énergies destructives

Psychométabolisme [voir description]
**Niveau :** guerrier psychique 4, psion/prodige 4
**Signes apparents :** visuel (voir description)
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 10 minutes/niveau
**Points psi :** 7

Le corps du psionique assimile certains effets d'une attaque d'énergie destructive et les convertit en lumière inoffensive. Il obtient une résistance de 10 contre toutes les attaques impliquant de l'acide, de l'électricité, du feu, du froid ou du son.

Lorsqu'il absorbe les dégâts, il peut choisir de produire une émanation de lumière visible qui illumine une zone de 18 mètres de rayon. Elle durera un nombre de rounds égal au nombre de points de dégâts auquel le psionique a résisté avec succès. Il peut aussi simplement dissiper l'énergie sans démonstration lumineuse.

La résistance aux énergies accordée par cette faculté passe à 20 points au niveau 9 de manifestation, puis à 30 points au niveau 13. Cette faculté protège aussi l'équipement du psionique.

La résistance accordée par cette faculté ne se cumule pas avec d'autres formes de résistance aux énergies.

Cette faculté appartient aux registres des cinq types d'énergie destructive.

**Amélioration.** Si le psionique dépense 4 points psi supplémentaires, il peut manifester cette faculté par une action immédiate.

### Adaptation corporelle

Psychométabolisme
**Niveau :** guerrier psychique 5, psion/prodige 5
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 heure/niveau (T)
**Points psi :** 9

Le corps du psionique s'adapte automatiquement aux environnements hostiles, qu'ils soient sous-marins, très chauds, très froids ou sans air. Cela permet au psionique de survivre comme s'il était une créature native de ces environnements. Il peut y respirer normalement, et ignorer les éventuels dégâts que le milieu inflige habituellement. Il peut se déplacer, mais doit tout de même tenir compte des malus au déplacement et à l'attaque inhérents à ces environnements, lorsqu'ils existent. Il n'est pas obligatoire de préciser à quel environnement le psionique s'adapte lorsqu'il manifeste cette faculté ; il peut s'adapter à tous les milieux hostiles rencontrés pendant toute la durée de la faculté.

Il est aussi possible de s'adapter partiellement à des conditions environnementales extrêmes comme l'acide, l'électricité, le feu ou la lave qui infligent un ou plusieurs dés de dégâts par round (par exemple, la lave inflige 20d6 points de dégâts par round d'immersion). Le psionique ne subit plus que la moitié du total des dégâts habituels.

Une attaque n'est jamais considérée comme d'origine environnementale. Par exemple, même si le psionique est adapté à des conditions extrêmement froides, il sera tout de même vulnérable aux attaques psioniques ou magiques qui infligent des dégâts de froid.

### Affinité animale

Psychométabolisme
**Niveau :** égoïste 2, guerrier psychique 2
**Signes apparents :** matériel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 min/niveau
**Points psi :** 3

Cette faculté permet de créer une affinité psychométabolique avec un animal idéalisé et d'augmenter la valeur d'une caractéristique du psionique (au choix : Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse ou Charisme). La faculté confère ainsi un bonus d'altération de +4 à la valeur de caractéristique choisie, ce qui procure les avantages habituels liés à une valeur de caractéristique élevée. Puisque le psionique s'inspire d'un animal idéal, il acquiert un trait mineur de ce dernier (par exemple, s'il choisit un bonus de +4 en la Force, il

peut paraître plus « ours », +4 en Dextérité le fera paraître plus félin, etc.). Même si le psionique décide d'augmenter sa caractéristique primordiale de manifestation, il ne bénéfice pas des effets assez longtemps pour obtenir des points psi en bonus liés à une valeur de caractéristique élevée. Par contre, le DD de sauvegarde de ses facultés augmente en conséquence, tant que la faculté fait effet.

**Amélioration.** Tous les 5 points psi supplémentaires dépensés, le psionique gagne un bonus d'altération de +4 pour une autre caractéristique.

## Affûtage psionique

Métacréativité
**Niveau :** guerrier psychique 3, psion/prodige 3
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible :** 1 arme ou 50 projectiles (qui doivent être en contact les uns les autres au moment de la manifestation)
**Durée :** 10 minutes/niveau (T)
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif, objet)
**Résistance psionique :** oui (inoffensif, objet)
**Points psi :** 5

Identique à *affûtage* (voir page 196 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près.

## Agitation de la matière

Psychokinésie
**Niveau :** psion/prodige 1
**Signes apparents :** auditif et matériel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Zone d'effet :** une surface de 60 cm² d'un objet ou d'une créature
**Durée :** concentration, jusqu'à 1 minute/niveau
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 1

Le psionique peut agiter la structure d'un objet non magique ou non psionique au point de l'échauffer jusqu'à la combustion. L'agitation s'accroît pendant le second et le troisième round après la manifestation de la faculté, comme indiqué ci-après.

*1er round* : les matériaux aisément inflammables (papier, herbe sèche, amadou, torche) s'enflamment. La peau rougit (1 point de dégâts).

*2e round* : le bois couve et se met à fumer, le métal devient chaud au toucher, la peau se couvre de cloques (1d4 points de dégâts), les cheveux fument, la peinture se racornit, l'eau bout.

*3e round* : le bois prend feu, le métal rougit (1d4 points de dégâts pour les créatures tenant des objets en métal). La peau brûle et les cheveux s'enflamment (1d6 points de dégâts), le plomb fond.

## Agrégation des chairs

Psychométabolisme
**Niveau :** psion/prodige 6
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** contact
**Cible :** une créature touchée
**Durée :** 1 round/niveau
**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule et Vigueur, partiel
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 11

La chair de la cible touchée par le psionique se ride, se rassemble et fusionne pour ne former qu'un tout. Ladite cible se retrouve en position fœtale (si c'est un humanoïde). Au milieu de ce magma de chair, il est possible de vaguement reconnaître la forme de ses bras et jambes soudés au reste du corps. La cible peut encore respirer, manger et déféquer mais peut perdre l'usage de ses sens (voir plus bas). Si cette transformation s'avère fatale pour la cible (par exemple, agréger les membres d'un sujet respirant de l'air alors qu'il nage ou lorsqu'il vole), elle obtient un bonus de +4 à son jet de sauvegarde. À moins qu'elle ne perde l'usage de ses sens (voir plus bas), la créature peut encore effectuer des actions purement mentales (comme manifester une faculté).

Si la cible rate son jet de Vigueur pour échapper aux effets de la faculté, elle doit immédiatement tenter un autre jet de Vigueur. Si le second est aussi un échec, les yeux et les oreilles de la créature fusionnent aussi, l'aveuglant et la rendant totalement sourde. Du plus, elle perd ses pouvoirs extraordinaires, magiques et surnaturels, ainsi que sa capacité à manifester des facultés (si elle en possède). Au final, sa condition est peu enviable.

Les créatures gazeuses, intangibles ou qui n'ont pas de chairs sont immunisées à *agrégation des chairs* Les métamorphes (comme les lycanthropes ou les doppelgangers) peuvent rependre leur forme normale en une action simple.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, le DD de sauvegarde de la faculté augmente de 1.

## Ajustement corporel

Psychométabolisme (guérison)
**Niveau :** guerrier psychique 2, psion/prodige 3
**Signes apparents :** auditif et matériel
**Temps de manifestation :** 1 round
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** instantanée
**Points psi :** guerrier psychique 3, psion/ prodige 5

Le psionique prend le contrôle de processus de guérison de son corps, se soignant de 1d12 points de dégâts. Comme d'habitude, lorsque des dégâts létaux sont soignés, un nombre équivalent de dégâts non-létaux est aussi soigné.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi dépensés en plus, cette faculté soigne 1d12 points de dégâts supplémentaires.

## Aliénation mentale

Télépathie (coercition) [mental]
**Niveau :** psion/prodige 7
**Signes apparents :** mental
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Cible :** une créature
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 13

Identique à *confusion* (voir page 215 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près.

Les créatures affectées par cette faculté sont confuses de façon permanente et agissent constamment de façon aléatoire. Il faut faire un jet sur la table suivante au début de chaque nouveau round de la cible pour savoir ce qu'elle fera pendant ce round.

| 1d100 | Comportement |
|---|---|
| 01–10 | Attaque le psionique avec des armes de contact ou à distance (ou se dirige vers le psionique si aucune attaque n'est possible). |
| 11–20 | Agit normalement. |
| 21–50 | Ne fait rien mais balbutie de façon incompréhensible. |
| 51–70 | Fuit le psionique le plus rapidement possible. |
| 71– 100 | Attaque la créature la plus proche (dans ce cas un cristal psi compte comme une partie de la cible). |

Seuls *chirurgie psychique*, *rectification de la réalité* ou d'autres méthodes extrêmes peuvent aider la cible à retrouver sa raison.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, le DD de sauvegarde de cette faculté est augmenté de 1 et elle peut affecter une cible supplémentaire. Toutes les nouvelles cibles doivent être à moins de 4,50 mètres les unes des autres.

### Altération de l'aura

Télépathie [mental]
**Niveau :** psion/prodige 6
**Signes apparents :** matériel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Cible :** une créature consentante
**Durée :** 10 minutes/niveau ou instantanée (voir description)
**Points psi :** 11

Vous pouvez utiliser cette faculté de l'une ces deux façons : pour déguiser l'aura de la cible (alignement et niveau) ou pour faire disparaître un effet de coercition ou de charme.

*Déguisement.* Utilisée pour déguiser l'alignement et le niveau de sa cible, la faculté dure 10 minutes par niveau. On ne peut modifier l'alignement de la cible que d'un cran. Par exemple, il est impossible de faire passer une créature chaotique mauvaise pour une créature loyale bonne. Ainsi peut-elle uniquement passer pour une créature chaotique neutre ou neutre mauvaise. Le psionique peut modifier le niveau apparent du sujet d'un nombre égal à la moitié de son propre niveau (en arrondissant à l'entier inférieur) ou moins.

*Retirer un effet coercitif.* Si le psionique utilise cette faculté pour tenter de purifier l'aura d'un effet de contrôle ou funeste, la durée est instantanée. L'effet peut aussi retirer la coercition d'une malédiction ou d'une *quête*. *Altération de l'aura* peut également briser toutes les facultés de charme et de coercition de 6e niveau ou moins affectant la cible (comme *désir morbide* ou *crise respiratoire*). Lorsqu'elle est manifestée dans ce but, la cible a le droit à un autre jet de sauvegarde pour faire disparaître la coercition qui l'affecte, avec le même DD, mais doté d'un bonus de +2.

**Amélioration.** Le psionique peut améliorer cette faculté d'une ou plusieurs des façons qui suivent.

1. Pour chaque point psi supplémentaire ajouté, la durée du déguisement de l'aura augmente de 10 minutes.

2. Si le psionique dépense 2 points psi en plus, l'alignement du sujet peut changer d'un cran supplémentaire (chaotique mauvais vers loyal mauvais, par exemple). Si le psionique dépense 4 points psi en plus, l'alignement de la cible peut basculer vers son opposé (chaotique mauvais vers loyal bon, par exemple).

### Ancre dimensionnelle psionique

Psychoportation
**Niveau :** nomade 4
**Signes apparents :** auditif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Effet :** rayon
**Durée :** 1 min/niveau
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** oui (objet)
**Points psi :** 7

Identique à *ancre dimensionnelle* (page 198 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près.

### Annulation de l'invisibilité

Psychokinésie
**Niveau :** psion/prodige 3
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** 15 m
**Cibles :** le psionique et toutes créatures ou objets invisibles dans un rayonnement de 15 m de rayon centré sur le psionique
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** Réflexes, annule
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 5

Le psionique crée une impulsion psychokinétique qui altère et annule tous les types d'invisibilité (par contre la faculté ne peut annuler *brume de l'esprit*). Toute créature ratant sa sauvegarde pour échapper à l'effet de la faculté perd son invisibilité.

Les créatures naturellement invisibles comme le traqueur invisible apparaissent pendant 1 round comme de vagues silhouettes (jusqu'au début du prochain tour de jeu du psionique) et n'ont plus de camouflage total pendant cette durée.

**Amélioration.** Pour chaque point psi supplémentaire dépensé par le psionique, la portée et le rayon de la zone affectée augmentent toutes les deux de 1,50 mètre.

### Apopsi

Télépathie [mental]
**Niveau :** psion/prodige 9
**Signes apparents :** auditif, matériel et visuel
**Temps de manifestation :** 1 round
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible :** une créature psionique vivante
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 17, PX

À l'aide d'*apopsi*, le psionique est capable de supprimer de façon définitive 1d4 facultés de l'esprit du sujet. Le psionique précise le niveau de chaque faculté et le MD détermine aléatoirement celles que la cible perd effectivement. Il est possible d'employer *chirurgie psychique* ou *rectification de la réalité* pour restaurer les facultés perdues, mais cela doit être fait dans la semaine suivant la perte.

*Coût en PX.* 50 PX par niveau des facultés effacées.

### Appel aux armes

Psychoportation (téléportation)
**Niveau :** guerrier psychique 1
**Signes apparents :** matériel
**Temps de manifestation :** 1 round
**Portée :** 0 m
**Effet :** une arme (voir description)
**Durée :** 1 minute/niveau (T) (voir description)
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 1

Grâce à cette faculté, le psionique fait apparaître « de nulle part » une arme dans sa main (en fait, il s'agit d'une arme véritable provenant de quelque lieu indéterminé dans l'espace et le temps). Il n'a pas besoin de voir une arme ou de connaître son existence pour l'appeler – de toute façon, il ne lui est pas possible d'appeler une arme spécifique. Il doit donc se contenter de préciser son type (épée longue, arc court, masse d'arme, etc.). S'il appelle une arme à projectiles, celle-ci est accompagnée de 3d6 carreaux, flèches ou billes de fronde (non magiques), selon les cas. L'arme est faite en matériaux ordinaires, usuellement utilisés pour sa fabrication.

Si le psionique lâche l'arme appelée pendant 2 rounds consécutifs ou plus, elle retourne automatiquement d'où elle vient. Les armes obtenues au moyen de cette faculté se distinguent par leur miroitement astral. Elles sont considérées comme des armes magiques. Elles sont donc efficaces contre les réductions des dégâts ignorées uniquement par des armes magiques.

**Amélioration.** Tous les 4 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, la faculté augmente le bonus d'altération des armes sur les jets d'attaque et de dégâts de +1. Par exemple, si le psionique dépense 13 points psi, il appellera

une arme dont le bonus d'altération aux jets d'attaque et de dégâts sera de +3.

### Arme d'énergie

Psychokinésie [voir description]
**Niveau :** guerrier psychique 4
**Signes apparents :** visuel
**Portée :** contact
**Cible :** une arme touchée
**Durée :** 1 round/niveau
**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule (objet, inoffensif)
**Résistance psionique :** aucune
**Points psi :** 7

Identique à *griffes d'énergie*, à ces indications près. Cette faculté s'applique à une arme que le psionique tient en main.

Le registre de cette faculté est le même que le type d'énergie dont est imprégnée l'arme.

### Arme dissolvante

Psychométabolisme [acide]
**Niveau :** guerrier psychique 2
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** contact
**Cible :** une arme portée (voir description)
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 3

Identique à *contact dissolvant*, à ces indications près. L'arme du psionique est chargée d'acide jusqu'à ce qu'il réussisse une attaque avec cette dernière.

### Arme empoisonnée

Psychométabolisme (création)
**Niveau :** guerrier psychique 4
**Portée :** contact
**Cible :** une arme touchée
**Points psi :** 7

Identique à *griffes venimeuses*, à ces indications près. La faculté couvre de poison l'une des armes tenues en main par le psionique. Ce poison disparaît lorsqu'il est inoculé à un adversaire, si la faculté arrive à son terme ou si l'arme quitte la main du psionique.

### Arme métaphysique

Métacréativité
**Niveau :** guerrier psychique 1
**Signes apparents :** auditif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** contact
**Cible :** une arme touchée
**Durée :** 1 heure/niveau
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif, objet)
**Résistance psionique :** oui (inoffensif, objet)
**Points psi :** 1

Cette faculté donne à une arme un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts (un bonus d'altération ne se cumule par avec le bonus de +1 aux jets d'attaque des armes de maître).

Optionnellement, le psionique peut aussi affecter jusqu'à cinquante flèches, carreaux ou billes. Les projectiles doivent être du même type et doivent être ensemble (dans le même carquois, par exemple). Les projectiles, mais pas les armes de jet, perdent leur bonus une fois utilisés. Les shurikens sont considérés comme des projectiles, plutôt que comme des armes de jet.

Le psionique ne peut pas manifester cette faculté sur la plupart des armes naturelles, y compris l'attaque de griffes obtenue par *griffes de la bête*. Par contre, cette faculté fonctionne sur une arme ayant subi l'effet d'une *greffe d'arme*.

**Amélioration.** Si le psionique dépense 4 points psi supplémentaires, la durée de cette faculté passe à 1 heure par niveau, et le bonus d'altération de l'arme naturelle sur les jets d'attaque et de dégâts augmente de 1.

### Arme toxique

Psychométabolisme (création)
**Niveau :** guerrier psychique 1
**Portée :** contact
**Cible :** une arme touchée
**Points psi :** 1

Identique à *griffes toxiques*, à ces indications près. La faculté couvre de poison l'une des armes tenues en main par le psionique. Ce poison disparaît lorsqu'il est inoculé à un adversaire, si la faculté arrive à son terme ou si l'arme quitte la main du psionique.

### Armure inertielle

Psychokinésie
**Niveau :** guerrier psychique 1, psion/prodige 1
**Signes apparents :** visuel (voir description)
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 heure/niveau (T)
**Points psi :** 1 (voir description)

L'esprit du psionique génère un champ de force solide qui lui assure un bonus d'armure de +4 à la CA. Contrairement aux armures ordinaires, l'*armure inertielle* n'impose aucun malus d'armure aux tests et ne réduit pas la vitesse. Parce qu'elles sont composées de forces psychokinétiques, les créatures intangibles ne peuvent passer au travers comme elles le feraient avec une armure classique. L'*armure inertielle* du psionique peut être invisible ou peut apparaître comme une sorte de luminescence colorée, à la discrétion du psionique. Le bonus d'armure conféré par cette faculté ne se cumule pas avec les bonus conférés par les armures classiques.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, le bonus d'armure à la CA augmente de 1.

### Assaut mental

Télépathie [mental]
**Niveau :** psion/prodige 1
**Signes apparents :** auditif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible :** une créature
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 1

Le psionique assène brusquement un impact massif à l'esprit d'une créature ciblée, lui infligeant aussitôt 1d10 points de dégâts.

**Amélioration.** Pour chaque point psi supplémentaire dépensé par le psionique, les dégâts infligés par cette faculté augmentent de 1d10 points. À chaque fois que les dégâts augmentent de 2d10, le DD de sauvegarde de la faculté augmente de 1.

### Assimilation

Psychométabolisme
**Niveau :** psion/prodige 9
**Signes apparents :** auditif et visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** contact
**Cible :** une créature vivante touchée
**Durée :** instantanée et 1 heure (voir description)
**Jet de sauvegarde :** Vigueur, demi-dégâts
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 17

Un des doigts du psionique devient noir comme l'obsidienne, et lui permet d'absorber le corps de la créature qu'il touche à l'intérieur du sien. La victime subit 20d6 points de dégâts. S'il lui reste

au moins 1 point de vie, elle n'est que partiellement assimilée, mais si cela l'amène à 0 point de vie ou moins, elle meurt et son corps est entièrement absorbé par celui du psionique. Elle ne laisse derrière elle qu'une fine trace de poussière, ainsi que son équipement (qui n'est nullement affecté).

Lorsque le psionique assimile partiellement sa victime, il gagne en même temps un nombre de points de vie temporaires égal à la moitié des dégâts infligés par la faculté. Ces points de vie temporaires disparaissent au bout d'une heure.

Lorsque le psionique assimile totalement sa victime, il gagne un nombre de points de vie temporaires égal aux dégâts infligés, ainsi qu'un bonus de +4 à toutes ses caractéristiques pour une heure. Si la créature assimilée avait des facultés psioniques, le psionique gagne en outre la connaissance de l'une de ces facultés (choisie par le MD) pendant 1 heure. Pendant ce temps, il prend en partie les traits la créature assimilée, ce qui lui confère un bonus de +10 aux tests de Déguisement destinés à lui ressembler.

### Attraction

Télépathie (charme) [mental]
**Niveau :** psion/prodige 1
**Signes apparents :** auditif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible :** une créature
**Durée :** 1 heure/niveau
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance psionique** : oui
**Points psi :** 1

Cette faculté permet d'implanter une attirance irrésistible dans l'esprit de la cible. Cette attraction peut concerner une personne ou un objet. La cible prendra alors des mesures raisonnables pour rencontrer, se rapprocher, voir ou trouver l'objet de l'attirance implantée. Dans le cadre de cette faculté, « raisonnable » signifie que tout en étant fascinée, la cible n'est pas sujette à une obsession aveugle. Elle réagira à cette attraction, uniquement lorsqu'elle ne sera pas en combat. La cible ne va pas sauter dans un feu, plonger d'une falaise ou grimper dans la mâchoire d'un dragon. Elle peut encore reconnaître le danger mais ne fuira pas sauf si la menace est immédiate. Si le psionique se désigne comme étant l'objet de l'attirance, il ne pourra pas ordonner n'importe quoi à la cible même si cette dernière acceptera de l'écouter (qu'elle soit d'accord ou non avec son discours). Cette faculté confère au psionique un bonus de +4 à tous les tests impliquant une interaction verbale avec sa cible (comme Bluff, Diplomatie, Intimidation et Psychologie).

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés, le DD de sauvegarde contre cette faculté augmente de 1 tout comme le bonus aux interactions verbales.

### Automorphose

Psychométabolisme
**Niveau :** égoïste 4
**Signes apparents :** matériel et olfactif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 minute/niveau (T) pour une créature, 1 heure/niveau (T) pour un objet
**Points psi :** 7

Cette faculté permet au psionique de prendre la forme d'une autre créature du même type que le sien ou de n'importe quel autre type à l'exception de créature artificielle, élémentaire, Extérieur et mort-vivant. Cette nouvelle forme peut avoir autant de dés de vie que le niveau de manifestation du psionique (maximum 15 DV).

Ce dernier ne peut pas prendre une forme plus petite qu'infime (I), pas plus qu'il ne peut prendre une forme intangible, ectoplasmique ou gazeuse. Il ne peut pas non plus prendre la forme d'une créature ayant un archétype. Le type et le sous-type du psionique (si besoin est) changent pour correspondre à la nouvelle forme.

En se transformant, le psionique regagne des points de vie comme s'il s'était reposé une nuit complète (mais il n'obtient aucun des autres avantages d'une nuit de sommeil, comme la guérison des affaiblissements temporaires de caractéristiques). Reprendre sa forme originelle ne le soigne pas. Si un psionique sous l'effet de cette faculté est tué, son cadavre retrouve sa forme d'origine (et il est toujours bel et bien mort).

Le psionique acquiert les valeurs de Force, de Dextérité et de Constitution de sa nouvelle forme, mais conserve ses propres valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. Il obtient aussi toutes les attaques spéciales extraordinaires possédées par la forme choisie (comme la constriction, l'étreinte ou le venin). Par contre, il n'obtient pas les particularités extraordinaires que possède sa nouvelle forme (comme perception aveugle, guérison accélérée, régénération ou odorat), pas plus que les pouvoirs surnaturels, psioniques ou magiques.

Il conserve toutes les attaques spéciales et particularités surnaturelles ou magiques de sa forme d'origine (sauf celles qui nécessitent une partie de son corps que la nouvelle forme ne possède pas). Il conserve aussi toutes les attaques spéciales et les particularités extraordinaires inhérentes à son niveau de classe, mais il perd tous ceux liés aux traits raciaux de sa forme d'origine. S'il possède des pouvoirs spéciaux d'archétype, il les perd aussi.

Si la nouvelle forme est capable de parler, le psionique peut communiquer normalement. Il conserve tous les pouvoirs de manifestation qu'il possède sous sa forme d'origine.

Le psionique acquiert les attributs physiques et naturels de la créature dont il prend la forme, mais il conserve son esprit. Les attributs physiques comprennent la taille naturelle, les capacités de mouvements ordinaires (comme le creusement, l'escalade, la marche ou la nage jusqu'à une vitesse maximale de 18 mètres, ainsi que le vol à l'aide d'ailes jusqu'à une vitesse maximale de 36 mètres), le bonus d'armure naturelle, les armes naturelles (comme les griffes et la morsure), les bonus raciaux sur les tests de compétences, les dons supplémentaires raciaux et tous les attributs anatomiques (présence ou absence d'ailes, nombre de membres, etc.). Un corps doté de membres supplémentaires ne permet pas au psionique d'effectuer plus d'attaques (ou une attaque à deux armes plus avantageuse) que la normale.

Le psionique peut librement choisir les particularités physiques mineures de sa nouvelle forme (comme la couleur des cheveux, la nature de la pilosité et la couleur de la peau) en respectant l'apparence de ce type de créature. Il détermine également des particularités plus importantes de la nouvelle forme (comme la taille, le poids et le sexe), mais elles aussi doivent rester dans la norme de l'espèce choisie. S'il utilise cette faculté pour créer un déguisement, il obtient un bonus de +10 à son test de Déguisement.

Une fois transformé, le psionique conserve son équipement, dans la mesure où la nouvelle forme est capable de porter l'objet en question. Dans le cas contraire, l'équipement est absorbé par la nouvelle forme et perd sa fonctionnalité. Lorsque le psionique retrouve sa forme d'origine, tous les objets précédemment absorbés dans la nouvelle forme réapparaissent à l'endroit du corps qu'ils occupaient avant

la transformation, et sont à nouveau fonctionnels. Tout nouvel objet porté par le psionique sous l'effet de l'*automorphose* et qu'il ne pourrait porter sous sa forme d'origine tombe à terre, à ses pieds. Tout ce qu'il peut porter ou dont il peut se couvrir sous les deux formes (en utilisant la bouche, les mains ou autre) restera porté de la même manière au moment du retour à la normale. Toute partie du corps ou de l'équipement qui serait séparée du psionique retournerait immédiatement à sa forme d'origine.

Le psionique peut aussi utiliser cette faculté pour prendre la forme d'objets inanimés. Il gagne la solidité de l'objet mais garde ses propres points de vie. Il peut prendre la forme de n'importe quel objet sortant de son imagination comme une chaise, une épée ou une carpette. Si le psionique tente de prendre la forme d'un objet plus complexe, il doit réussir un test de compétence approprié. Par exemple, s'il veut prendre la forme d'une magnifique peinture, il doit réussir un test d'Artisanat (peinture) dont le DD est déterminé par le MD en fonction de la qualité du tableau. Si le psionique échoue au test, la manifestation de la faculté est un échec.

De même, il ne peut prendre la forme de machines mécaniques complexes sauf s'il possède une compétence associée à ce type d'objet. Il ne peut pas non plus utiliser cette faculté pour prendre la forme d'un objet psionique, magique ou encore d'un objet dont la solidité est supérieure à 15. Enfin, il ne peut pas non plus prendre la forme d'un mécanisme actionné de façon psionique ou d'un objet composé d'ectoplasme.

En tant qu'objet inanimé, le psionique perd toute mobilité. Il conserve ses sens normaux et sa capacité à parler. Il peut manifester une faculté s'il tente un test de Concentration (DD 20 + niveau de la faculté), mais cela met un terme à la faculté d'*automorphose*. Si le psionique subit des dégâts sous la forme d'un objet, son corps normal subit aussi les dégâts (mais la solidité de l'objet, s'il en a une, protège le psionique).

### Automorphose suprême

Psychométabolisme
**Niveau :** égoïste 9
**Signes apparents :** matériel et visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 minute/niveau (T) pour une créature, 1 heure/niveau (T) pour un objet
**Points psi :** 17, PX

Identique à *automorphose*, à ces indications près. Cette faculté autorise le psionique à prendre la forme d'un objet ou d'une créature de n'importe quel type de taille Infime à Colossale (qui ne soit pas unique). La nouvelle forme ne peut avoir plus de dés de vie que le niveau de manifestation du psionique (maximum 25 DV). Contrairement à *automorphose*, cette faculté permet de prendre des formes intangibles, ectoplasmiques ou gazeuses.

Le psionique gagne tous les pouvoirs extraordinaires ou surnaturels (à la fois les attaques spéciales et les particularités) de la forme endossée mais il perd ses propres pouvoirs surnaturels. Il endosse aussi le type de la nouvelle forme (par exemple, dragon ou créature magique) à la place du sien. Cette nouvelle forme ne désoriente pas le psionique. Les parties de son corps ou de son équipement qui le quittent ne retrouvent pas leur forme normale.

Tant que la faculté est active, le psionique peut se transformer en virtuellement tout ce qui lui est familier. Le psionique peut changer de forme une fois par round en une action rapide. Le changement a lieu soit avant son action simple soit immédiatement après elle (mais pas en même temps).

Si le psionique utilise la faculté pour créer un déguisement, il gagne un bonus de +10 sur son test de Déguisement.

S'il adopte la forme d'un objet inanimé, il perd toute mobilité. Par contre, il conserve sa capacité à manifester des facultés normalement.

*Coût en PX.* 200 PX

### Bannissement psionique

Psychoportation
**Niveau :** nomade 6
**Signes apparents :** auditif et matériel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cibles :** une ou plusieurs créatures extraplanaires, distantes de 9 m ou moins les unes des autres
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 11

Identique à *bannissement* (page 204 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près. Le psionique ne gagne aucun avantage à brandir des objets ou des substances que la cible déteste, craint ou qui d'une façon ou d'une autre la repoussent.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi dépensés en plus, le DD de sauvegarde contre cette faculté augmente de 1 et le psionique obtient un bonus de +1 sur son test de niveau de manifestation joué pour vaincre l'éventuelle résistance psionique de sa victime.

### Barrière inertielle

Psychokinésie
**Niveau :** guerrier psychique 4, savant 4
**Signes apparents :** auditif et mental
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 10 minutes/niveau
**Points psi :** 7

Le psionique crée une barrière psychokinétique, l'enveloppant au plus près, résistant aux coups de poing, aux estafilades, aux coups de poignards et aux taillades. Elle octroie aussi une protection contre les chutes. Le psionique gagne une réduction des dégâts de 5/–. *Barrière inertielle* absorbe aussi la moitié des dégâts que le psionique pourrait subir lors d'une chute.

### Barrière mentale

Clairsentience
**Niveau :** guerrier psychique 3, psion/prodige 3
**Signes apparents :** auditif
**Temps de manifestation :** 1 action immédiate
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 round
**Points psi :** 5

Le psionique s'entoure d'un champ d'improbabilités, créant une coquille protectrice qui l'enveloppe au plus près. Il gagne un bonus de parade de +4 à la CA.

Le psionique peut manifester cette faculté suffisamment rapidement pour bénéficier de cet avantage en cas d'urgence. La manifestation de cette faculté nécessite une action immédiate (cf. page 59). Le psionique peut l'utiliser même en dehors de son tour de jeu. Par contre, il doit la manifester avant le jet d'attaque d'un adversaire afin de bénéficier de cette protection contre l'attaque en question.

**Amélioration.** Le psionique peut améliorer cette faculté de l'une ou des deux façons qui suivent.

1. S'il dépense 4 points psi supplémentaires, le bonus de parade à la CA augmente de 1.

2. Pour chaque point psi supplémentaire dépensé par le psionique, la durée de la faculté augmente de 1 round.

### Bélier mental

Télépathie
**Niveau :** psion/prodige 5
**Signes apparents :** olfactif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** 9 m
**Zone d'effet :** rayonnement de 9 m de rayon centré sur le psionique
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 9

Cette faculté annule les effets d'un *esprit impénétrable psionique* ou d'un *esprit impénétrable personnel* qui affecte une cible. Si la cible rate son jet de sauvegarde et ne résiste pas à la tentative du psionique à l'aide de sa résistance psionique, il peut faire tomber ses défenses mentales en réussissant un jet (1d20 + niveau de manifestation, maximum +20) contre un DD égal à 11 + le niveau de manifestation du psionique ayant créé l'*esprit impénétrable*. Si le psionique réussit, l'*esprit impénétrable psionique* ou l'*esprit impénétrable personnel* s'arrête, ce qui permet d'affecter la cible à l'aide d'une faculté touchant le mental.

### Biorétroaction

Psychométabolisme
**Niveau :** guerrier psychique 1, psion/prodige 2
**Signes apparents :** matériel et visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 min/niveau (T)
**Points psi :** guerrier psychique 1, psion/ prodige 3

Le psionique peut renfoncer son corps contre les blessures et atténuer leur impact. Pendant la durée de cette faculté, le psionique gagne une réduction des dégâts (2/–).

**Amélioration.** Tous les 3 points psi additionnels dépensés, la valeur de la réduction des dégâts augmente de 1.

### Bond temporel

Psychoportation
**Niveau :** psion/prodige 3
**Signes apparents :** auditif et visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible :** 1 créature de taille M ou inférieure ou tout objet dont le poids total n'excède pas 150 kg
**Durée :** 1 round/niveau (voir description)
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 5

La cible de cette faculté fait un bond en avant dans le temps de 1 round par niveau de manifestation possédé par le psionique. Dans les faits, elle disparaît dans un chatoiement d'électricité argenté, puis réapparaît lorsque la faculté arrive à terme. La cible réapparaît dans la même position et la même orientation qu'avant. De son point de vue, le temps n'a pas du tout passé.

À chaque nouveau round durant la durée de la faculté, au moment de ce qui aurait dû être le tour de jeu de la cible, cette dernière peut tenter un test de Sagesse (DD 15). Une réussite lui permet de réapparaître. Le sujet peut agir normalement à son tour suivant lorsque la faculté s'arrête.

Si l'espace d'où part la cible est occupé à son retour dans le temps normal, elle apparaît à l'endroit libre le plus proche, toujours dans le même sens. Le cas échéant, il faut déterminer cet endroit de manière aléatoire.

**Amélioration.** Il est possible d'améliorer cette faculté de l'une ou des deux façons suivantes.

1. Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, la faculté peut affecter une créature d'une catégorie de taille supérieure ou des objets du double du poids.

2. Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, la faculté peut affecter une créature de plus. Chaque nouvelle cible ne peut être à plus de 4,50 mètres d'une autre cible.

### Bond temporel de groupe

Psychoportation
**Niveau :** nomade 8
**Signes apparents :** auditif et visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cibles :** toutes les créatures consentantes à portée
**Durée :** jusqu'à 1 heure/niveau (voir description)
**Points psi :** 15

Identique à *bond temporel*, à ces indications près. Il est possible d'affecter n'importe quel nombre de créatures consentantes, à portée, y compris le psionique. Ce dernier peut décider des créatures qui seront affectées. Les cibles bondissent en avant dans le temps d'un nombre d'heures égal au niveau de manifestation du psionique (ou d'un temps inférieur si désiré). C'est le psionique qui décide de la durée de cette faculté quand il la manifeste.

**Amélioration.** Si le psionique dépense 6 points psi supplémentaires, il est possible de manifester cette faculté par une action immédiate.

### Bouclier de pensées

Télépathie [mental]
**Niveau :** guerrier psychique 2, psion/prodige 2
**Signes apparents :** auditif
**Temps de manifestation :** 1 action immédiate
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 round
**Points psi :** 3

Le psionique fortifie son esprit pour le protéger des intrusions, ce qui lui confère une résistance psionique de 13 contre toutes les facultés mentales.

Il peut manifester cette faculté instantanément, assez rapidement pour profiter de ses effets en cas d'urgence. La manifestation de cette faculté nécessite une action immédiate (cf. page 59). Le psionique peut l'utiliser même en dehors de son tour de jeu.

**Amélioration.** Pour chaque point psi supplémentaire dépensé par le psionique, la durée de la faculté augmente de 1 round et la résistance psionique qu'elle confère augmente de 1 point.

### Broyage psychique

Télépathie [mental]
**Niveau :** psion/prodige 5
**Signes apparents :** auditif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible :** une créature
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** Volonté, partiel (voir description)
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 9

Le psionique peut écraser brusquement et avec violence l'essence mentale d'une créature, la débilitant totalement. La cible doit réussir un jet de Volonté avec un bonus de +4 ou tomber à –1 point de vie, inconsciente et mourante. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, elle subit tout de même 3d6 points de dégâts.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, les dégâts de cette faculté augmentent de 1d6.

### Brume de l'esprit

Télépathie [mental]
**Niveau :** psion/prodige 2
**Signes apparents :** aucun
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible :** une créature
**Durée :** 1 minute/niveau
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 3

Le psionique se rend complètement indétectable par sa cible, en effaçant de son esprit tous les signes de sa présence. Cette faculté a les effets suivants.

En premier lieu, le psionique est invisible et inaudible pour la créature. Elle ne peut même pas détecter sa présence par le biais d'un pouvoir de perception aveugle, d'odorat, de perception des vibrations ou de vision aveugle. Elle ne peut percevoir sa localisation d'aucune façon.

En second lieu, la cible n'a pas conscience des actions du psionique, à la condition qu'il ne tente aucune attaque ou qu'il ne provoque directement aucun danger évident dans son environnement. Par exemple, il peut ouvrir une porte et se glisser à l'extérieur sans que sa cible ne le remarque. Mais s'il ouvre la porte et laisse entrer des compagnons que la cible peut voir, cette dernière remarquera leur arrivée. Il peut aussi faire disparaître un objet abandonné de la taille de la main en présence de la cible, sans prendre le risque d'être découvert. Par contre, déplacer un objet plus grand ou tenu par une créature peut arrêter l'effet (voir plus bas).

Si le psionique tente une action qui crée une modification radicale et évidente de l'environnement (par exemple, attaquer une créature à côté du sujet de l'effet, déplacer un grand objet ou un objet tenu par le sujet) la cible obtient immédiatement le droit d'effectuer un nouveau jet de sauvegarde contre la faculté.

Un allié de la cible qui est capable de voir ou de percevoir le psionique peut utiliser une action de mouvement pour l'avertir et autoriser la cible à effectuer un nouveau jet de sauvegarde.

### Brume de l'esprit de groupe

Télépathie [mental]
**Niveau :** psion/prodige 6
**Cibles :** 1 créature/niveau
**Points psi :** 11

Identique à *brume de l'esprit*, à ces indications près. Chaque créature est affectée individuellement. Par exemple, le psionique peut cibler une bande de trolls, et n'embrumer l'esprit que de la moitié d'entre eux tandis que ceux qui ont réussi leur jet de sauvegarde le perçoivent normalement.

### Caméléon

Psychométabolisme
**Niveau :** égoïste 2, guerrier psychique 1
**Signes apparents :** olfactif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 10 minutes/niveau (T)
**Points psi :** 1

Cette faculté permet au psionique de donner à sa peau et à son équipement la couleur et la texture d'objets proches, y compris le sol et les murs. Il bénéficie alors d'un bonus d'altération de +10 aux tests de Discrétion.

### Caravane astrale

Psychoportation
**Niveau :** nomade 3
**Signes apparents :** aucun
**Temps de manifestation :** 1 heure
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique et les créatures consentantes touchées
**Durée :** voir description
**Points psi :** 5

Le psionique et ses compagnons quittent le plan astral pour former une caravane sur le plan Astral. Ils peuvent voyager vers n'importe lequel des plans en contact avec le plan Astral, mais à condition que le psionique connaisse son chemin (voir ci-dessous).

Le psionique peut emmener avec lui d'autres créatures consentantes, à partir du moment où chacune a manifesté la faculté de *voyageur astral* et est au contact avec lui, main dans la main, pendant la manifestation de la *caravane astrale*. Ces compagnons de voyage dépendent du psionique et ne doivent pas se séparer de lui. Si quelque chose lui arrive pendant le voyage qui l'oblige à rompre la chaîne, tous restent bloqués à l'endroit où il les abandonne. Parce que les plans sont des endroits dangereux, ceux qui conduisent des *caravanes astrales* ne choisissent de manifester leur faculté que lorsqu'ils sont accompagnés d'un groupe important de voyageurs. Parfois, des groupes d'aventuriers de bas niveaux pourront louer les services du psionique pour les accompagner au-delà du plan Matériel.

La *caravane astrale* dure tant que le psionique et ses compagnons maintiennent leur formation d'origine et jusqu'à ce que (1) elle atteigne la destination voulue, (2) le psionique désire arrêter la faculté pendant le voyage dans le plan Astral, (3) le psionique ou l'un de ses compagnons brise le lien par les mains pendant 2 rounds consécutifs ou (4) la faculté soit arrêtée par un facteur extérieur comme une *dissipation psionique*. Lorsque la faculté s'arrête, le psionique et ses compagnons s'arrêtent dans le plan Astral à l'endroit où ils se trouvent être à ce moment là (le plan Astral est, par bien des aspects, subjectif en ce qui concerne l'espace. Généralement, un endroit de ce plan ressemble à un autre).

Lorsque le psionique voyage dans le plan Astral avec ses compagnons, les natifs qui les aperçoivent ont l'impression qu'ils avancent à la vitesse de 9 mètres (impossible de courir). Le psionique vole en tête et ses compagnons le suivent, en se tenant la main dans la main. Le MD détermine la nature des autochtones qui peuvent apercevoir les voyageurs, tout comme leur agressivité, leur bienveillance ou leur désintérêt. Le MD a une table des rencontres (dans le *Guide du Maître*) adaptée au plan Astral ainsi qu'à toutes les destinations planaires.

En fonction de la connaissance du psionique en ce qui concerne les plans, le voyage dans un plan subjectif comme le plan Astral peut durer plus ou moins longtemps. Toutes les 24 heures de voyage, le psionique devra faire un test de Connaissances (plans) dont le DD sera fixé par le MD. Sauf si un lieu est particulièrement difficile à trouver et

#### LA SOCIÉTÉ DE CARTOGRAPHIE PLANAIRE

Basée dans la cité extraplanaire d'Union, la société de Cartographie planaire se spécialise dans l'exploration dimensionnelle. Les membres de cette organisation tirent une certaine fierté de l'exactitude et du sérieux de leurs cartes qui indiquent, parmi d'autres choses, des repères dimensionnels pouvant servir à ceux qui manifesteraient une *caravane astrale*. Les aventuriers pourraient trouver ces cartes parmi le trésor d'un adversaire vaincu. Ils peuvent aussi acheter des cartes sélectionnées par le MD dans des villes dont la population est supérieure à 25 000 âmes. En moyenne, l'une de ces cartes coûte 1 000 po.

bien gardé ou, à l'inverse, très simple à trouver et bien indiqué, le DD moyen pour le voyage d'une *caravane astrale* devrait être fixé à 20. Il n'est pas possible de « faire 20 » sur ce test mais il est possible de « faire 10 ». Chaque test peut être modifié par le degré de familiarité du psionique avec la destination ou par les liens qu'il a avec ce lieu (voir la table plus bas).

| Connaissance de la destination | Modificateur au test de Connaissance (plans) |
|---|---|
| Aucune* | n/a |
| Ouïe dire (le psionique a entendu parler de la destination) | –10 |
| De visu (le psionique a déjà visité la destination) | +0 |
| Familier (le psionique a déjà visité au moins trois fois la destination) | +5 |

* Si le psionique n'a pas d'information directe concernant la destination, il doit avoir des liens avec elle afin de l'atteindre.

| Liens | Modificateur au test de Connaissances (plans) |
|---|---|
| Image ou dessin de la destination | +2 |
| Objet provenant de la destination | +4 |
| Plan des Cartographes planaires de la destination | +10 |

Chaque test réussi indique que le psionique est un peu plus proche de son but. Pour finalement arriver à destination, il doit réussir six tests sur une période de 12 jours. S'il n'arrive pas à obtenir les six réussites pendant cette période, il est autorisé à continuer à raison d'un nouveau test par jour pendant 12 autres jours consécutifs. Lorsqu'il réussit à obtenir le nombre de succès requis, le voyage se termine et le psionique arrive sur le plan choisi à une distance de 15–1500 km (1d100 × 15) de la destination voulue.

**Amélioration.** Si le psionique dépense 2 points psi supplémentaires, cette faculté tisse une membrane quasi palpable autour de lui et de ceux qui sont adjacents dans la caravane (être lié par les mains n'est plus utile lorsque la membrane est utilisée). Le psionique reste visible à travers la membrane translucide et informe. Il peut prendre et laisser des passagers volontaires, qui peuvent passer facilement à travers la matière. Tout ce qu'il porte est enveloppé dans le film. Toute attaque tentée à travers la membrane (dans un sens ou dans l'autre) a 25% de chances d'échouer en glissant sur cette dernière.

Lorsque le psionique manifeste cette faculté dans sa version améliorée, sa vitesse apparente dans le plan Astral est de 12 mètres et il peut tenter des tests de Connaissances (plans) toutes les 12 heures afin d'approcher de sa destination. Il lui faudra toujours les six réussites durant une période de 12 jours successifs pour atteindre son objectif.

## Carreau

Métacréativité (création)
**Niveau** : psion/prodige 1
**Signes apparents** : matériel
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : 0 m
**Effet** : plusieurs carreaux, flèches ou billes de fronde non magique
**Durée** : 1 min/niveau
**Jet de sauvegarde** : aucun
**Résistance psionique** : non
**Points psi** : 1

Le psionique crée 2d4 carreaux d'arbalètes, flèches ou billes de fronde, ectoplasmiques, adaptés à sa taille, qui perdent leur cohésion une fois la durée de la faculté terminée ou lorsqu'ils ont été utilisés. Ces munitions ont un bonus d'altération de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts.

**Amélioration.** Tous les 3 points psi dépensés en plus, cette faculté augmente la valeur du bonus d'altération sur les jets d'attaque et de dégâts de +1.

## Catapsi

Télépathie [mental]
**Niveau** : guerrier psychique 5, psion/prodige 5
**Signes apparents** : mental et visuel
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : 9 m
**Zone d'effet** : émanation de 9 m de rayon, centrée sur le psionique
**Durée** : 1 round/niveau
**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (voir description)
**Résistance psionique** : oui
**Points psi** : 9

Avec *catapsi*, le psionique génère des parasites psychiques qui gênent les autres créatures psioniques lors de la manifestation de leurs facultés (le psionique lui-même n'est pas affecté). Toute activité psionique se déroulant dans la zone nécessite 4 points psi de plus que la normale pour fonctionner, sauf si les cibles réussissent un jet de Volonté à chaque tentative de manifestation de faculté. Utiliser un pouvoir psionique passe d'une action simple à une action complexe. Si deux ou plusieurs champs de *catapsi* se chevauchent, les effets ne se cumulent pas.

La limite du nombre de points psi que peut dépenser une cible dans une faculté reste valable. Du coup, elle peut ne pas être capable de manifester ses facultés de plus haut niveau. Si le fait de manifester une faculté oblige une cible à dépasser sa dépense maximale de points psi, la faculté échoue automatiquement mais les points psi sont tout de même perdus.

**Amélioration.** Tous les 4 points psi supplémentaires que le psionique dépense, la portée de la faculté et son rayon augmentent de 1,50 mètre.

## Cercle de téléportation psionique

Psychoportation (téléportation)
**Niveau** : nomade 9
**Signes apparents** : mental
**Temps de manifestation** : 10 minutes
**Portée** : 0 m
**Effet** : un cercle de 1,50 m de rayon, qui téléporte les créatures l'activant
**Durée** : 10 minutes/niveau (T)
**Jet de sauvegarde** : aucun
**Résistance psionique** : oui
**Points psi** : 17

Identique à *cercle de téléportation* (voir page 209 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près.

## Champ d'absorption

Psychométabolisme
**Niveau** : psion/prodige 5
**Signes apparents** : visuel (voir description)
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : personnelle (voir description)
**Cible** : le psionique
**Durée** : 1 minute
**Points psi** : 9

Le psionique s'entoure d'un champ de potentialités qui draine la puissance des facultés contre lesquelles il réussit son jet de sauvegarde. Lorsqu'il réussit un jet de sauvegarde pour annuler l'effet de la faculté d'un adversaire et que la faculté est sensible au *champ d'absorption* (voir plus bas), son corps émet de brusques arcs lumineux d'énergie ténébreuse. Le psionique gagne alors 1 point psi par tranche de 2 points psi dépensés par son adversaire pour manifester la faculté à laquelle il vient tout juste de résister (jusqu'à un maximum de points psi égal au niveau de manifestation du psionique). Le psionique ne peut gagner des points psi au-delà de sa limite maximum.

Cette faculté est efficace contre toutes les facultés qui ciblent une créature seule et autorisent ladite cible à un jet de sauvegarde pour les annuler (sauf celles qui sont infligées par une attaque

de contact au corps à corps ou à distance, ce qui inclue les rayons).

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, la durée de la faculté s'allonge de 1 minute.

### Champ d'affinité

Psychométabolisme
**Niveau :** psion/prodige 9
**Signes apparents :** matériel et visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** 6 m
**Zone d'effet :** émanation de 6 m de rayon, centrée sur le psionique
**Durée :** 1 round/niveau (T)
**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule (potentiellement inoffensif)
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 17

Cette faculté permet au psionique de créer une boucle d'affinité rétroactive avec toutes les créatures situées dans la zone d'effet. Pendant toute la durée de la faculté, les créatures situées dans la zone d'effet et ayant raté leur jet de sauvegarde subissent les mêmes dégâts que le psionique (y compris les affaiblissements temporaires de caractéristique) et reçoivent les mêmes soins que lui. Par exemple, si le psionique subit 10 points de dégâts après avoir été frappé par une épée, toutes les créatures affectées perdent immédiatement 10 points de vie. Inversement, si le psionique récupère 5 points de vie grâce à un sort de *soins légers*, toutes les créatures affectées regagnent immédiatement jusqu'à 5 points de vie perdus. Les pertes ou gains de points de vie subsistent au terme de la faculté.

Les créatures affectées sont également soumises aux effets magiques et psioniques de 3e niveau ou moins que le psionique utilise sur lui-même. Elles ont droit à un jet de sauvegarde contre chaque nouvel effet transféré via le *champ d'affinité* comme si elles en étaient les cibles. Lorsque le *champ d'affinité* s'achève, tous les effets magiques et psioniques transférés aux autres créatures prennent immédiatement fin (à l'exception des effets instantanés, comme la plupart des pertes de points de vie). Le *champ d'affinité* ne peut transférer des effets auxquels le psionique est immunisé (et le transfert s'interrompt si jamais le psionique acquiert cette immunité après coup, par exemple en manifestant *corps de fer*).

Ainsi, si le psionique manifeste *affinité animale* afin de bénéficier d'un bonus en Force, toutes les créatures affectées par *champ d'affinité* bénéficient également de ce bonus. Toutefois, même si *affinité animale* dure beaucoup plus longtemps, toutes les créatures autres que le psionique perdent le bonus de Force à la fin de la durée de *champ d'affinité*.

### Champ d'exclusion psionique

Psychokinésie
**Niveau :** savant 6
**Signes apparents :** auditif et visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** 3 m
**Zone d'effet :** émanation de 3 m de rayon, centrée sur le psionique
**Durée :** 10 minutes/niveau (T)
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** voir description
**Points psi :** 11

Grâce à cette faculté, une barrière invisible entoure le psionique et se déplace avec lui. L'intérieur de cette barrière est totalement protégé contre la plupart des effets psioniques, dont les facultés, les pouvoirs psioniques et les pouvoirs surnaturels. De même, la barrière empêche le fonctionnement de tout objet ou faculté psionique dans ses limites. Le champ réprime tout effet ou faculté psionique utilisé dans la zone, apporté à l'intérieur de la zone ou manifesté au sein de la zone, mais il ne l'annule pas. Ainsi, une créature sous l'effet d'un *schisme* ne l'est plus lorsqu'elle se trouve dans le champ, mais elle l'est de nouveau lorsqu'elle le quitte. Le temps passé à l'intérieur d'un *champ d'exclusion psionique* compte dans la durée de la faculté réprimée.

Les créations astrales et les créatures convoquées disparaissent si elles entrent dans le *champ d'exclusion psionique*. Elles réapparaissent au même endroit si le champ s'éloigne. Le temps écoulé jusqu'à leur réapparition doit être comptabilisé normalement dans la durée de la faculté leur permettant d'exister.

Les objets générés par un effet de création dont la durée est instantanée et les créatures invoquées par un effet d'appel ne sont pas affectés par un *champ d'exclusion psionique*, car l'effet qui les a produits n'est plus actif.

Une créature normale (par exemple, une création astrale rencontrée plutôt qu'une générée par une faculté) peut entrer dans la zone d'effet, tout comme le peuvent des projectiles normaux (qui n'ont pas été générés par un effet magique ou psionique). De plus, si une épée psionique perd ses propriétés psionique dans le champ, elle reste une épée (et plus exactement une épée de maître). La faculté n'a aucun effet sur les golems et les autres créatures artificielles qui sont créés par magie mais qui, par la suite, existent par eux-mêmes (sauf s'ils ont été convoqués ou que leur durée d'existence est limitée. Dans ce cas, elles sont traitées comme toutes les autres créatures convoquées). Les élémentaires, les morts-vivants tangibles et les Extérieurs ne sont pas non plus affectés sauf s'ils ont été convoqués. Les pouvoirs magiques ou surnaturels de ces créatures peuvent, cependant, être réprimés par le champ.

La faculté de *dissipation psionique* ne supprime pas le champ. Plusieurs *champs d'exclusion psionique* n'ont pas d'effet les uns sur les autres. Certaines facultés peuvent ne pas être affectées par un *champ d'exclusion psionique* (se reporter au détail des facultés). Les artefacts et les divinités ne sont pas affectés par un *champ d'exclusion psionique* manifesté par un mortel. Si l'espace pris par une créature est plus grand que la zone d'effet couverte par le champ, toutes les parties de la créature se trouvant à l'extérieur du champ ne sont pas affectées par la faculté.

### Changement de plan psionique

Psychoportation
**Niveau :** psion/prodige 5
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** contact
**Cible :** une créature touchée consentante, ou jusqu'à huit créatures consentantes se tenant par les mains
**Durée :** instantanée
**Points psi :** 9

Identique à *changement de plan* (voir page 211 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près.

### Charge du lion psionique

Psychométabolisme
**Niveau :** guerrier psychique 2
**Signes apparents :** mental
**Temps de manifestation :** 1 action rapide
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** instantanée
**Points psi :** 3

Le psionique gagne la capacité de charge d'un lion. Lorsqu'il charge, il peut effectuer une attaque à outrance durant le même round.

Le psionique peut manifester cette faculté instantanément, de façon suffisamment rapide pour en bénéficier lorsqu'il charge. La manifestation de cette faculté nécessite une action rapide (cf. page 59), que le psionique ne peut donc pas effectuer en dehors de son tour de jeu.

**Amélioration.** Pour chaque point psi supplémentaire dépensé, chaque attaque après la charge pendant le round en cours gagne un bonus de circonstances de +1 sur les dégâts.

## Charme psionique

Télépathie (charme) [mental]
**Niveau :** télépathe 1
**Signes apparents :** mental
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible :** une créature humanoïde
**Durée :** 1 heure/niveau
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 1

Identique à *charme-personne* (page 211 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près.

**Augmentation.** Il est possible d'augmenter l'effet de cette faculté en fonction d'une ou de plusieurs des possibilités suivantes.

1. Si le psionique dépense 2 points psi supplémentaires, cette faculté peut aussi affecter un animal, une créature magique, une fée, un géant ou un humanoïde monstrueux.

2. Si le psionique dépense 4 points psi supplémentaires, cette faculté peut aussi affecter une aberration, un dragon, un élémentaire ou un Extérieur en plus des types de créatures mentionnés plus haut.

3. Si le psionique dépense 4 points psi supplémentaire, la durée de cette faculté augmente d'un jour par niveau.

De plus, tous les 2 points psi supplémentaires dépensés pour obtenir l'un de ces effets, le DD de sauvegarde de la faculté augmente de 1.

Par exemple, si le psionique dépense 8 points psi supplémentaires (4 pour affecter une aberration et 4 pour augmenter la durée), le DD de sauvegarde de la faculté augmente de 4.

## Chirurgie psychique

Télépathie [mental]
**Niveau :** télépathe 9
**Signes apparents :** auditif, mental et visuel
**Temps de manifestation :** 10 minutes
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible :** une créature
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 17, PX (voir description)

Selon la version employée, cette faculté permet soit de soigner les dégâts psychiques, soit de conférer à une autre créature la connaissance d'une faculté que possède le psionique.

*Réparation de dégâts psychiques.* Le psionique peut ôter une coercition ou un charme (tels que *crise respiratoire* et *désir morbide*) qui affecte la cible. En fait, *chirurgie psychique* permet de mettre un terme à tout effet instantané ou permanent provoqué par une faculté. À la différence d'*altération de l'aura*, les effets concernés cessent ou sont inversés immédiatement, sans jet de sauvegarde supplémentaire.

Le psionique peut également restaurer tous les niveaux négatifs dont souffre la cible, quelle que soit la façon dont elle les a obtenues, ce qui lui restitue le niveau le plus élevé qu'elle a jamais atteint. Il peut aussi restaurer les niveaux perdus par absorption d'énergie si la perte n'a pas eu lieu plus d'une heure avant par niveau de manifestation.

La chirurgie permet également d'ôter tous les effets psioniques pénalisant les caractéristiques de la cible et de soigner tous les affaiblissements temporaires et diminutions permanentes de caractéristiques. *Chirurgie psychique* annule également toute forme d'aliénation mentale, de confusion, les effets comme *microcosme* et ainsi de suite, mais ne restitue pas les niveaux ou points de Constitution perdus suite à un décès.

*Transfert de savoir.* S'il le désire, le psionique peut transférer directement les connaissances qu'il a d'une faculté à un autre personnage psionique. Le psionique peut transférer la connaissance d'une faculté à condition qu'elle soit d'un niveau accessible au sujet, même si elle n'apparaît pas dans la liste des facultés de sa classe. La connaissance des facultés acquises par *chirurgie psychique* ne compte pas parmi le nombre maximum de facultés qu'un psionique peut avoir par niveau.

*Coût en PX.* À chaque nouvelle utilisation de *chirurgie psychique* pour implanter la connaissance d'une faculté dans l'esprit d'une autre créature, le psionique paye un coût de PX égal à 1 000 × le niveau de la faculté implantée. Si le psionique et la cible sont d'accord pour le faire, le coût en PX peut être réparti entre eux de façon équitable.

## Choc

Psychokinésie
**Niveau :** guerrier psychique 1
**Signes apparents :** auditif et visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** 6 m
**Zone d'effet :** émanation conique
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** Réflexes, annule
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 1

Le choc provoqué par le pas du psionique donne naissance à une onde psychokinésique filant dans le sol et faisant perdre l'équilibre aux créatures et aux objets non maintenus. La faculté n'affecte que les créatures se tenant debout et dans la zone d'effet. Celles qui ratent leur sauvegarde sont jetées à terre et subissent 1d4 points de dégâts non-létaux.

**Amélioration.** Pour chaque point supplémentaire dépensé par le psionique, les dégâts non-létaux infligés par la faculté augmentent de 1d4.

## Cocon ectoplasmique

Métacréativité
**Niveau :** créateur 3
**Signes apparents :** auditif et matériel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Cible :** une créature de taille M ou inférieure
**Durée :** 1 round/niveau (T)
**Jet de sauvegarde :** Réflexes, annule
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 5

Grâce à cette faculté, le psionique tire des fils frémissants d'ectoplasme en provenance du plan Astral, qui enveloppent la cible comme pour la momifier. La victime peut toujours respirer, mais elle est impuissante : elle ne peut rien voir, pas parler, ni entreprendre aucune action physique. Les narines sont dégagées (l'air passe normalement à travers le cocon). La cible peut exécuter des actions purement mentales (comme la manifestation de facultés ou l'utilisation d'un sort sans composante verbale, matérielle ou gestuelle).

Couper ou endommager suffisamment de fils peut libérer la cible. Ces derniers possèdent une solidité de 8 et 20 points de résistance.

La téléportation ou les autres formes de voyage sont un bon moyen de s'échapper. Mais le cocon a des ramifications dans le plan Éthéré, ce qui bloque le voyage du même nom. Un *cocon*

*ectoplasmique* ne peut être affecté par une *dissipation psionique* mais il peut être renvoyé par un *renvoi d'ectoplasme* et même détruit par des objets ou des méthodes extrêmes.

De la créature à l'intérieur du cocon, il n'est possible de distinguer qu'une vague forme (la substance est assez opaque pour bloquer une ligne de vue). Elle ne peut être directement touchée ou interagir avec l'extérieur tant que le cocon n'a pas été détruit. La créature dans le cocon peut agir normalement (le poids du cocon étant négligeable).

Une créature qui est entourée d'un cocon alors qu'elle vole tombe immédiatement. De même, une créature qui est entourée d'un cocon alors qu'elle nage risque de couler.

**Amélioration.** Le psionique peut améliorer cette faculté d'une ou plusieurs des façons qui suivent.

1. Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, le DD de sauvegarde de la faculté augmente de 1.

2. Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, la faculté peut affecter une cible d'une catégorie de taille supérieure.

## Cocon ectoplasmique de groupe

Métacréativité
**Niveau :** créateur 7
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Zone d'effet :** rayonnement de 6 m de rayon
**Durée :** 1 heure/niveau (T)
**Jet de sauvegarde :** Réflexes, annule
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 13

Identique à *cocon ectoplasmique*, à ces indications près. Le psionique peut entourer plusieurs cibles (ou une seule grosse créature qui tient dans une sphère ou un hémisphère de 6 mètres de rayon) dans une masse de fils frémissant. Les cibles entièrement dans la zone qui ratent leur jet de sauvegarde sont prises et encoconnées. Si le corps de la créature n'est que partiellement dans la zone, la faculté ne l'affecte pas.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés, le rayon d'action de cette faculté est augmenté de 1,50 mètre.

*Rurik génère une commotion*

## Commotion

Psychokinésie [force]
**Niveau :** psion/prodige 2
**Signes apparents :** auditif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Cible :** une créature ou un objet
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 3

Cette faculté permet de heurter la cible de son choix au moyen d'une force télékinésique infligeant 1d6 points de dégâts de force. Le psionique peut également décider de n'infliger que des dégâts non-létaux à l'aide de cette faculté.

*Commotion* frappe toujours sa cible (tant qu'elle est à portée et visible), même si elle se trouve au corps à corps ou qu'elle bénéficie d'un abri ou camouflage partiel. Le psionique ne peut utiliser cette faculté sur des créatures bénéficiant d'un abri ou d'un camouflage total. Cette faculté endommage aussi les objets inanimés non magiques (portes, murs, verrous, etc.).

**Amélioration.** Le psionique peut améliorer cette faculté d'une ou plusieurs des façons qui suivent.

1. Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés, les dégâts infligés par cette faculté augmentent de 1d6.

2. Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés, cette faculté peut cibler une créature supplémentaire. Les nouvelles cibles ne peuvent être éloignées de plus 4,50 mètres les unes des autres.

## Compression

Psychométabolisme
**Niveau :** guerrier psychique 1
**Signes apparents :** olfactif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 round/niveau (T)
**Points psi :** 1

Cette faculté permet de diviser instantanément par deux la hauteur, la longueur et la largeur du psionique ainsi que de diviser son poids par 8. Cette réduction diminue sa taille d'une



*Illus. de W. Reynolds*

catégorie. Il obtient un bonus de taille de +2 à la Dextérité et un malus de taille de –2 à la Force (descendant au maximum la Force à 1), un bonus de taille de +1 aux jets d'attaque et enfin un bonus de taille de +1 à la CA du fait de sa petite taille. Cette faculté ne change pas la vitesse de déplacement.

Si la nouvelle taille du psionique est TP (très petit), il occupe un espace de 60 cm de côté et possède une allonge naturelle de 0 m (ce qui signifie qu'il devra être dans la case de son adversaire pour l'attaquer). Si sa nouvelle taille est Min (minuscule), il occupe un espace de 30 cm de côte et possède une allonge naturelle de 0 m.

Tout l'équipement porté ou tenu est réduit identiquement par la faculté. Les armes de corps à corps et les projectiles infligent moins de dégâts (voir la Table 2–3, page 28 du *Guide du Maître*). Les propriétés magiques ou psioniques ne sont pas affectées par cette faculté. Tous les objets lâchés par le psionique (y compris les projectiles et les armes de lancer) retrouvent instantanément leur taille normale. Cela signifie que les armes de lancer infligent des dégâts normaux (les projectiles infligent des dégâts basés sur la taille de l'arme qui les a tirés). Plusieurs effets qui réduisent la taille ne se cumulent pas (entre autres, le psionique ne peut utiliser une seconde manifestation pour devenir encore plus petit).

**Amélioration.** Il est possible d'augmenter l'effet de cette faculté en fonction d'une ou de plusieurs des possibilités suivantes.

1. Si le psionique dépense 6 points psi supplémentaires, cette faculté réduira sa taille de deux catégories. Il obtient un bonus de taille de +4 à la Dextérité et un malus de taille de –4 à la Force (descendant au maximum la Force à 1), un bonus de taille de +2 aux jets d'attaque et enfin un bonus de taille de +2 à la CA du fait de sa petite taille.

2. S'il dépense 6 points psi supplémentaires, il peut manifester cette faculté par une action rapide plutôt que par une action simple.

3. S'il dépense 2 points psi supplémentaires, la durée de la faculté passe de 1 round par niveau à 1 minute par niveau.

## Cône d'énergie

Psychokinésie [voir description]
**Niveau :** savant 3
**Signes apparents :** auditif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** 18 m
**Zone d'effet :** étendue conique de 18 m de long centrée sur le psionique
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** Réflexes, demi-dégâts ou Vigueur, demi-dégâts (voir description)
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 5

Lorsqu'il manifeste cette faculté, le psionique doit choisir une énergie parmi l'électricité, le feu, le froid ou le son. Il crée un cône du type d'énergie qu'il a choisi, partant de sa main et qui inflige 5d6 points de dégâts à toutes les créatures ou objets se trouvant dans la zone d'effet.

*Électricité.* Manifester un cône d'électricité octroie un bonus de +2 au DD de sauvegarde et de +2 au test de niveau de manifestation joué pour surmonter une résistance psionique.

*Feu.* Un cône de feu inflige +1 point de dégâts par dé.

*Froid.* Un cône de froid inflige +1 point de dégâts par dé, et il autorise un jet de Vigueur pour réduire les dégâts (au lieu d'un jet de Réflexes).

*Son.* Un cône de son inflige –1 point de dégâts par dé mais ignore la solidité des objets.

Cette faculté appartient au registre du type d'énergie destructive choisi par le psionique.

**Amélioration.** Pour chaque point psi supplémentaire dépensé, les dégâts de cette faculté augmentent d'un dé (d6). Pour chaque paire de dés supplémentaire de dégâts, le DD du jet de sauvegarde contre cette faculté augmente de 1.

## Connaissance de la direction et de la localisation

Clairsentience
**Niveau :** psion/prodige 1
**Signes apparents :** mental
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** instantanée
**Points psi :** 1

Le psionique sait où il est, de façon imparfaite. Cette faculté est utile aux individus terminant leur voyage dans des contrées inconnues, souvent au moyen de téléportation, de *portails* ou en se déplaçant à travers d'autres plans d'existence. Elle donne des informations générales sur le lieu où se trouve le psionique, plutôt comme une impression ou un sentiment. Celles-ci ne constituent souvent qu'un résumé situant le psionique par rapport à un point de repère reconnaissable ou une région, comme par exemple « à 30 kilomètres environ au nord-ouest de la ville de Faucongris ». Si aucun lieu important ne figure dans les parages, des réponses telles que « à la dérive sur la mer des Ténèbres » sont également possibles ; elles ont le mérite de fournir un minimum de renseignements.

Utiliser cette faculté permet au psionique de connaître son orientation par rapport aux points cardinaux.

Utiliser cette faculté avant de tenter un test de Connaissances (plans) avec une *caravane astrale* donne un bonus de +2 sur le test.

## Contact dispersant

Psychoportation (téléportation)
**Niveau :** guerrier psychique 1, psion/prodige 1
**Signes apparents :** auditif et visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** contact
**Cible :** créature ou objet touché
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** oui (objet)
**Points psi :** 1

Le simple contact du psionique est capable de disperser une partie de la surface de la matière d'un adversaire ou d'un objet, envoyant une petite partie de ce dernier au loin. L'effet est des plus désagréables et, par conséquent, si le psionique réussit une attaque de contact au corps à corps, il inflige 1d6 points de dégâts.

**Amélioration.** Pour chaque point psi supplémentaire dépensé, les dégâts infligés par la faculté augmentent de 1d6.

## Contact dissolvant

Psychométabolisme [acide]
**Niveau :** guerrier psychique 2
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** contact
**Cible :** créature ou objet touché
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 3

Le contact du psionique, ses griffes ou sa morsure sont corrosifs et un liquide grésillant suinte visiblement de ses armes naturelles ou de ses mains. Il inflige 4d6 points de dégâts d'acide à toute créature ou objet touché à la suite

d'une attaque de contact au corps à corps réussie.

L'acide sécrété tourne en 1 round, perdant de son efficacité ainsi que sa capacité à infliger des dégâts. Le psionique est immunisé contre son propre acide.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés, les dégâts de cette faculté augmentent de 1d6.

### Contrecoup empathique

Télépathie [mental]
**Niveau** : guerrier psychique 3, psion/prodige 4
**Signes apparents** : auditif et mental
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : personnelle
**Cible** : le psionique
**Durée** : 10 minutes/niveau
**Points psi** : guerrier psychique 5, psion/prodige 7

Par empathie, le psionique partage sa douleur et sa souffrance avec ses adversaires. À chaque fois qu'une créature le frappe au corps à corps, elle subit en contrecoup un nombre de points de dégâts égal à ceux qu'elle inflige (jusqu'à un maximum de 5 points). Ces dégâts sont empathiques par nature, et donc les facultés ou les pouvoirs que pourrait avoir la cible pour les réduire ou les régénérer ne les amoindrissent pas ou ne les changent pas. Les dégâts infligés par le *contrecoup empathique* n'ont pas de type. Donc même si le psionique subit des dégâts de feu par une créature qui y est immunisée, le *contrecoup empathique* lui infligera des dégâts tout de même.

**Amélioration.** Pour chaque point psi supplémentaire dépensé par le psionique, les dégâts maximums infligés par la faculté augmentent de 1 point. Par exemple si un guerrier psychique dépense 8 points psi pour manifester cette faculté, son attaquant subit des dégâts égaux à ceux qu'il inflige jusqu'à un maximum de 8 points de dégâts.

### Contrôle d'objet

Psychokinésie
**Niveau** : savant 1
**Signes apparents** : matériel
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Cible** : un objet non porté, d'un poids maximal de 50 kg
**Durée** : concentration, jusqu'à 1 round/niveau
**Jet de sauvegarde** : aucun
**Résistance psionique** : non
**Points psi** : 1

Cette faculté permet de « donner vie » de manière télékinésique à des objets inanimés. Bien qu'ils ne soient pas réellement en vie, ils se déplacent sous le contrôle du psionique. La végétation vivante ne peut être contrôlée de cette manière, pas plus qu'un objet déjà animé ou qu'un mort-vivant. Les objets contrôlés bougent comme des marionnettes, avec des mouvements saccadés et maladroits, à une vitesse de 6 mètres. Si l'objet est rigide, il émet des craquements, des gémissements et des grincements durant le temps de contrôle.

Un objet contrôlé peut attaquer un adversaire si le psionique le manipule en ce sens. Il porte des coups avec un bonus de base à l'attaque égal à celui du psionique plus son modificateur d'Intelligence du psionique. Si l'attaque réussit, elle inflige 1d6 points de dégâts plus le modificateur d'Intelligence du psionique. Un objet animé possède une solidité et un nombre de points de résistance égaux à ceux d'un objet identique mais inanimé.

Le psionique peut tenter de « contrôler » un verrou non magique et de le faire bouger de manière à ce qu'il se déverrouille lui-même. Cette utilisation de la faculté permet de conférer à un autre personnage un bonus de +4 aux tests de Crochetage sur ce verrou en particulier.

### Contrôle d'un corps

Psychokinésie
**Niveau** : savant 4
**Signes apparents** : matériel
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Cible** : une créature de forme humanoïde de taille M ou inférieure
**Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute/niveau
**Jet de sauvegarde** : Vigueur, annule
**Résistance psionique** : oui
**Points psi** : 7

Grâce à cette faculté, le psionique peut contrôler de manière psychokinésique les actions d'une créature de forme humanoïde (y compris les morts-vivants ou les Extérieurs ayant une physiologie humanoïde) qui est à portée et dans la ligne de vue.

*Contrôle d'un corps* ne requiert pas de contact mental avec la cible puisque le psionique force les mouvements de ses membres indépendamment de son esprit. Il peut la faire se lever, s'asseoir, marcher, se tourner, etc. Par contre, le contrôle de ses cordes vocales est trop complexe et donc impossible. Il est aussi possible de maintenir la cible immobile afin qu'elle soit sans défense. Il n'est pas possible d'obliger le sujet à manifester une faculté, lancer un sort ou utiliser un pouvoir spécial qui n'est pas uniquement la résultante d'une action de son corps. Si la ligne de vue entre le psionique et sa cible est rompue, l'effet de la faculté s'arrête.

Si le psionique force la cible à engager un combat, le bonus à l'attaque du corps est égal au bonus de base à l'attaque du psionique plus le bonus d'Intelligence du psionique. Son bonus aux jets de dégâts est égal au bonus d'Intelligence du psionique. La cible de cette faculté ne peut porter d'attaque d'opportunité. Elle n'a plus de bonus à la classe d'armure lié à la Dextérité mais le remplace par le bonus d'Intelligence du psionique.

Même si le corps de la cible est sous contrôle, ce n'est pas le cas de son esprit. Une créature capable d'entreprendre des actions purement mentales (comme manifester une faculté) peut le faire.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés, la faculté peut affecter une cible d'une catégorie de taille supérieure.

### Contrôle de l'air

Psychokinésie
**Niveau** : savant 2
**Signes apparents** : mental
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : longue (120 m + 12 m/niveau)
**Zone d'effet** : étendue de 15 m de rayon
**Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute/niveau
**Jet de sauvegarde** : aucun
**Résistance psionique** : non
**Points psi** : 3

Cette faculté permet de contrôler, dans une certaine mesure, la vitesse et la direction du vent. Le psionique peut l'augmenter ou la réduire de 15 km/h dans la zone.

Le psionique peut dépenser jusqu'à 5 points psi additionnels afin d'améliorer cette faculté. Pour chaque point en plus, il peut modifier la vitesse du vent de 15 km/h supplémentaires, jusqu'à une modification du vent de 90 km/h au total.

Cette faculté donne aussi au psionique la possibilité de modifier la direction du vent jusqu'à 90° (transformant un vent de nord en un vent d'est, par exemple).

S'il est assez puissant, un vent peut même renverser des créatures (cf. Table 3–24, page 95 du *Guide du Maître* pour plus de détails sur les effets du vent).

Sauf si le MD décide que le contexte est particulièrement venteux ou calme, il faut déterminer le vent initial lorsque le psionique utilise pour la première fois cette faculté en lançant 1d20 × 1,5. Le résultat sera la vitesse en kilomètres par heure.

**Amélioration.** Voir plus haut.

### Contrôle de la lumière

Psychokinésie [lumière]
**Niveau :** psion/prodige 1
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Zone d'effet :** 9 cubes + 3 cubes/niveau, chacun faisant 3 m de côté
**Durée :** concentration, jusqu'à 1 minute/niveau ou 1 round (voir description)
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 1

En manipulant la lumière ambiante, le psionique peut augmenter ou baisser le niveau de luminosité d'une zone. Ce changement peut être graduel (au cours d'une minute) ou soudain (instantané). Le psionique a la possibilité de modifier la luminosité (toujours depuis son niveau initial) tant que dure la faculté.

*Réduire.* Il est possible de réduire la luminosité de 5% (changement à peine perceptible) jusqu'à 100% (ténèbres totales). Si le psionique réduit la luminosité de 50% ou plus, la capacité visuelle des créatures dépendant de la lumière est réduite d'autant. Par exemple, un humain portant une torche peut voir correctement jusqu'à 6 mètres. Si un psionique utilise *contrôle de la lumière* pour faire décroître la luminosité de 75% autour de lui, la zone de lumière lui permettant de voir grâce à la torche sera réduite à 1,50 mètre.

Si le psionique réduit la luminosité de 100%, même les créatures qui ont la vision nocturne sont incapables de voir dans la zone affectée.

Tous les 25% de réduction de la lumière ambiante, les personnages dans la zone obtiennent un bonus de circonstances cumulatif de +1 sur leur test de Discrétion (avec un maximum de +4 lorsque toute lumière a disparu)

*Augmenter.* Le psionique peut augmenter la luminosité d'une zone de 5% (changement à peine perceptible) à 100%. Si le psionique augmente la luminosité de 50% ou plus, la capacité visuelle des créatures dépendant de la lumière s'accroît d'autant. Par exemple, un elfe portant un bâton éclairant peut voir correctement jusqu'à 18 mètres (grâce à sa vision nocturne). Si un psionique utilise *contrôle de la lumière* pour augmenter de 50% la luminosité autour de l'elfe, il verra correctement jusqu'à 27 mètres.

Il est possible d'utiliser cette faculté pour augmenter la luminosité d'une zone de 200% (et augmenter les capacités visuelles proportionnellement), mais dans ce cas, la durée de la faculté ne sera que de 1 round.

### Contrôle des flammes

Psychokinésie [feu]
**Niveau :** psion/prodige 1
**Signes apparents :** auditif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Zone d'effet :** une source de feu non magique (voir description)
**Durée :** concentration, jusqu'à 1 minute/niveau
**Jet de sauvegarde :** voir description
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 1

Grâce à cette faculté, le psionique peut contrôler l'intensité ou le mouvement d'un feu de manière pyrokinésique. Un feu non magique peut être contrôlé si son foyer ou sa base est inférieur ou égal à la taille maximum que permet le niveau de manifestation du psionique (voir la table qui suit). Le psionique peut librement changer de feu contrôlé ou modifier la nature du contrôle tant qu'il maintient sa concentration, mais un seul de ces changements peut être effectué dans le même round (maintenir la flamme d'un foyer, l'animer ou modifier sa taille). Lorsqu'il arrête de contrôler un feu, ce dernier reprend immédiatement son état d'origine (ou s'éteint s'il n'est plus alimenté ou a quitté son foyer d'origine).

À l'aide de cette faculté, le psionique peut maintenir artificiellement un feu qui devrait normalement s'éteindre, faute de combustible. Même asperger d'eau une flamme sous contrôle ne l'éteint pas (mais la noyer complètement le permet). Habituellement, une créature qui court le risque de prendre feu peut l'éviter en réussissant un jet de Réflexes (DD 15), ce qui indique que le feu ne s'est pas propagé à elle. Si le feu en question est maintenu artificiellement par la faculté *contrôle des flammes* alors le DD du jet de Réflexes sera de 25.

Le psionique peut faire se déplacer un feu comme s'il s'agissait d'une créature vivante. Il ne peut animer qu'un feu naturel. S'il tente d'en animer un qui a été augmenté ou réduit de taille par cette faculté, ce dernier retrouve immédiatement sa taille d'origine. Un feu animé a une vitesse de déplacement de 9 mètres. Un feu quittant son combustible ou son foyer d'origine s'éteint dès qu'il n'est plus contrôlé.

Un feu animé peut entrer dans n'importe quelle case, même si cette dernière est déjà occupée. Si c'est le cas, la créature déjà présente peut faire un jet de Réflexes pour ne pas se retrouver sur le chemin du feu animé (DD 11 + le nombre de dés de dégâts infligés par le feu + le modificateur d'Intelligence si le psionique est psion ou de Charisme s'il est prodige). Un jet de Réflexes réussi permet de déplacer la créature vers la case inoccupée la plus proche.

Les flammes infligent les dégâts indiqués à toutes les créatures qui sont soit sur le feu ou entourées par ses flammes (dans l'espace du feu). Voir la table du contrôle des flammes.

Au début du tour du psionique, le feu animé inflige des dégâts à toutes les créatures dans son espace. Ces créatures prennent feu sauf si elles réussissent un jet de Réflexes (voir plus haut pour le DD). Une victime en feu subit 1d6 points de dégâts chaque round.

Chaque round supplémentaire dans le même espace qu'un feu animé signifie de plus grandes chances de prendre feu à son tour. Les dégâts de divers feux normaux se cumulent mais la cible a le droit à un jet de sauvegarde à chaque round et pour chaque feu, afin de les annuler. Il est possible d'arrêter de

**Contrôle des flammes**

| Niveau de manifestation | Taille max. du feu | Exemple | Dégâts/round | Espace occupé |
|---|---|---|---|---|
| 1–2 | Infime (I) | Briquet | 1 | 30 cm de côté |
| 3–4 | Minuscule (Min) | Torche | 1d3 | 30 cm de côté |
| 5–6 | Très petit (TP) | Petit feu de camp | 1d6 | 30 cm de côté |
| 7–8 | Petit (P) | Grand feu de camp | 2d6 | 30 cm de côté |
| 9–10 | Moyen (M) | Forge | 3d6 | 30 cm de côté |
| 11–12 | Grand( G) | Feu de joie | 4d6 | 60 cm de côté |
| 13–14 | Très grand (TG) | Maison en feu | 5d6 | 90 cm de côté |
| 15–16 | Gigantesque (Gig) | Taverne en feu | 6d6 | 1,20 m de côté |
| 17 et plus | Colossal (C) | Auberge en feu | 7d6 | 1,50 m de côté |

contrôler le feu animé (ce qui le fait disparaître) afin d'intensifier les flammes naturelles qu'il a provoquées sur la créature (ce qui supprime les jets de Réflexes ultérieurs de l'adversaire).

**Amélioration.** Le psionique peut améliorer cette faculté d'une ou plusieurs des façons qui suivent.

1. Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés, il est possible d'augmenter d'un cran la taille du feu que le psionique veut contrôler (jusqu'au maximum possible, en fonction de son niveau de manifestation).

2. Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés, il est possible de réduire d'un cran la taille du feu que le psionique veut contrôler. Il est possible de réduire un feu de taille TP ou moins jusqu'à l'éteindre.

## Contrôle des sons

Psychokinésie [son]
**Niveau** : psion/prodige 2
**Signes apparents** : auditif (voir description)
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Cible** : un son ou un mélange de sons apparentés
**Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (voir description)
**Jet de sauvegarde** : aucun
**Résistance psionique** : non
**Points psi** : 3

Cette faculté permet de façonner et d'altérer les sons existants. Le psionique est capable de cibler un son, comme celui que produit une personne en train de parler ou de chanter, ou un groupe de sons de la même famille, comme le clapotis de gouttes de pluie ou les pas de soldats passant à proximité. Il est possible de contrôler un son aussi faible qu'un claquement de doigts. Le psionique peut remplacer le son ciblé par un autre de son choix, qu'il doit déjà avoir entendu. Par exemple, il peut remplacer les ronflements d'un dragon par le son d'une chute d'eau. Il peut faire des paroles d'un orateur un balbutiement inarticulé ou un tout autre discours (bien que ce dernier s'arrêtera probablement de parler lorsqu'il se rendra compte que chaque mot qui sort de sa bouche n'est pas celui qu'il voulait prononcer). Si le psionique tente de reproduire fidèlement la voix d'un individu précis ou s'il souhaite produire un son naturellement terrifiant (comme le grondement d'un dragon), il doit, pour ne pas attirer les soupçons sur lui, réussir un test de Bluff doté d'un bonus de circonstances de +5, auquel le défenseur s'oppose via un test de Psychologie.

Le psionique peut étouffer un son jusqu'à le rendre inaudible, ou en accroître le volume à tel point qu'il puisse couvrir toutes les conversations dans l'environnement immédiat. De cette manière, le psionique peut s'assurer un bonus de circonstances de +4 pour ses tests de Déplacement silencieux et Perception auditive.

Optionnellement, le psionique peut utiliser cette faculté de façon brève. Il peut le faire en modulant un son destructeur qu'il envoie vers un objet en cristal, verre, céramique ou porcelaine (fioles, bouteilles, flasques, pots, miroirs, etc.) qui se trouve dans le voisinage et n'est ni magique, ni psionique, ni porté par une créature.

## Conversion des énergies destructives

Psychométabolisme [voir description]
**Niveau** : psion/prodige 7
**Signes apparents** : mental
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : personnelle ou courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (voir description)
**Effet** : rayon (voir description)
**Durée** : 10 minutes/niveau
**Jet de sauvegarde** : aucun
**Résistance psionique** : oui
**Points psi** : 13

Identique à *adaptation aux énergies destructives*, à ces indications près. Au lieu de disperser l'énergie sous forme de lumière, le psionique peut la cumuler pour la renvoyer sous la forme d'un rayon. Créer un tel rayon nécessite une action simple. Le psionique peut générer autant de rayons qu'il désire pendant la durée de la faculté. Le rayon ainsi créé doit être d'un des types d'énergie accumulés. Si le psionique a accumulé plusieurs types d'énergie, il peut choisir lequel il utilisera pour chaque rayon. Si un rayon touche avec succès une cible (ce qui nécessite une attaque de contact à distance), cette dernière subit des dégâts égaux à la somme d'énergie cumulée (mais avec un maximum de trois fois le niveau de manifestation du psionique). Aussi longtemps que cette faculté reste active, le psionique peut continuer à absorber de l'énergie et créer des rayons en retour, utilisant les dégâts emmagasinés.

Cette faculté appartient au registre du type d'énergie destructive utilisé par un rayon donné. Ce registre peut donc changer pendant la durée de la faculté.

## Corps d'ombre

Psychométabolisme
**Niveau** : psion/prodige 8
**Signes apparents** : auditif
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : personnelle
**Cible** : le psionique
**Durée** : 1 minute/niveau (T)
**Points psi** : 15

Grâce à cette faculté, le corps et l'équipement du psionique sont absorbés par son ombre. En qualité d'ombre vivante, il se fond à la perfection dans n'importe quelle autre ombre et s'évanouit dans les ténèbres. Dans les zones éclairées, il apparaît sous forme d'ombre sortie de nulle part. Il peut se déplacer à une vitesse normale sur toutes les surfaces, y compris les murs et les plafonds, ainsi que sur les liquides – même une chute d'eau. L'espace occupé par le psionique ne change pas, et il ne peut donc pas se déplacer dans les lieux qui lui seraient interdits en temps normal.

Lorsqu'il est en *corps d'ombre*, il gagne une réduction aux dégâts de 10/magie, ainsi que la vision dans le noir jusqu'à 18 mètres. Il est immunisé contre les dégâts supplémentaires liés aux coups critiques, aux affaiblissements temporaires de caractéristiques, à la maladie, à la noyade et au poison. Il ne subit que la moitié des dégâts de l'acide, de l'électricité et des feux de toutes origines.

Lorsque le psionique utilise *corps d'ombre*, il peut être repéré par des facultés lisant les pensées, repérant la vie ou les présence (y compris *vision lucide*), ou par la simple vue s'il se déplace dans la lumière de façon suspecte pour une ombre. Il ne peut ni blesser une personne physiquement, ni manipuler des objets. Par contre, il peut utiliser ses facultés normalement. Le faire attire l'attention, mais s'il reste dans une zone d'ombre, il a un bonus de +15 à son test de Discrétion pour rester caché.

## Corps de chêne

Psychométabolisme
**Niveau** : guerrier psychique 5, psion/prodige 7
**Signes apparents** : auditif
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : personnelle
**Cible** : le psionique
**Durée** : 1 minute/niveau (T)
**Points psi** : guerrier psychique 9, psion/prodige 13

Cette faculté transforme le corps du psionique en chêne vivant, ce qui lui

donne un certain nombre d'avantages. Il bénéficie d'une réduction des dégâts de 10/tranchant et d'un bonus d'armure naturelle de +5, qui coexiste (ne se cumule pas) avec les autres bonus d'armure naturelle dont le psionique pourrait déjà bénéficier. Il est immunisé contre l'affaiblissement temporaire de caractéristique, la cécité, la surdité, les maladies, la noyade, les poisons, l'étourdissement et tous les sorts, facultés ou attaques affectant sa physiologie ou sa respiration. En effet, il ne possède ni l'une ni l'autre tant que la faculté fait effet. Il ne subit que la moitié des dégâts de froid (quels qu'ils soient). Cependant, il devient vulnérable à toutes les attaques spéciales affectant le bois et gagne la vulnérabilité au feu (voir page 317 du *Manuel des Monstres*).

Le psionique bénéficie également d'un bonus d'altération de +4 en Force, mais souffre aussi d'un malus de –2 en Dextérité (pour une valeur minimale de 1), et sa vitesse de déplacement est réduite de moitié. Il peut parler, mais pas boire (ou utiliser des potions), ni jouer d'un instrument à vent. Il a un malus d'armure aux tests de –4 et un risque d'échec aux sorts profanes de 25%.

Son attaque à mains nues inflige des dégâts égaux à un gourdin de sa taille (1d4 pour les personnages de taille P et 1d6 pour les personnages de taille M). Il est considéré comme armé même lorsqu'il fait une attaque à mains nues. Lorsqu'il effectue une attaque à outrance contre un objet ou une structure en utilisant l'attaque à mains nues, il inflige le double des dégâts.

**Amélioration.** Pour chaque point psi supplémentaire dépensé, la durée de la faculté augmente de 1 minute.

## Corps de fer psionique

Métacréativité (création)
**Niveau :** psion/prodige 8
**Signes apparents :** auditif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 minute/niveau (T)
**Points psi :** 15

Identique à *corps de fer* (voir page 223 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près.

## Corps hors du temps

Psychoportation
**Niveau :** psion/prodige 9
**Signes apparents :** matériel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 round
**Points psi :** 17

Le corps du psionique ignore tous les effets offensifs ou curatifs à compter du moment où il termine la manifestation de la faculté et jusqu'à la fin de son prochain tour. Lorsque *corps hors du temps* est activé, le psionique est invulnérable aux attaques et aux facultés.

Cette faculté ne peut pas bénéficier du don Faculté instantanée.

## Correspondance

Télépathie [mental]
**Niveau :** psion/prodige 4
**Signes apparents :** mental
**Temps de manifestation :** 10 minutes
**Portée :** voir description
**Cible :** une créature ayant une valeur d'Intelligence de 3 ou plus
**Durée :** 1 round/niveau
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 7

Le psionique crée un lien mental avec une créature avec laquelle il a déjà eu un contact physique ou mental. La cible n'a pas besoin d'être dans la ligne de vue ou sur le même plan que le psionique. Elle le reconnaît et peut communiquer avec lui pendant la durée de la faculté (même si rien ne l'oblige à répondre), en échangeant des messages de 25 mots ou moins par round.

Recevoir un message n'est pas une action et ne provoque pas une attaque d'opportunité. Par contre, envoyer un message est considéré comme une action simple qui, elle, peut provoquer une attaque d'opportunité.

## Coup douloureux

Psychométabolisme
**Niveau :** guerrier psychique 2
**Signes apparents :** matériel et visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 round/niveau (T)
**Points psi :** 3

Les armes naturelles du psionique infligent une douleur supplémentaire. Chaque attaque réussie avec une arme naturelle inflige 1d6 points de dégâts non-létaux supplémentaires à la cible.

**Amélioration.** Si le psionique dépense 6 points psi supplémentaires, il peut manifester cette faculté par une action rapide.

## Courant d'énergie

Psychokinésie [voir description]
**Niveau :** savant 5
**Signes apparents :** visuel (voir description)
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cibles :** 2 créatures distantes de 4,50 m ou moins l'une de l'autre
**Durée :** concentration, jusqu'à 1 round/niveau
**Jet de sauvegarde :** Réflexes, demi-dégâts ou Vigueur, demi-dégâts (voir description)
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 9

Lorsqu'il manifeste cette faculté, le psionique doit choisir une énergie parmi l'électricité, le feu, le froid ou le son. Son corps se charge de courants bioénergétiques du type choisi. Il produit un arc d'énergie qui cible une créature que le psionique désigne comme étant l'adversaire principal. Il lui inflige 9d6 points de dégâts chaque round, tant que la faculté reste active.

Un arc d'énergie part de l'adversaire principal pour toucher une cible supplémentaire se trouvant initialement à 4,50 mètres ou moins de lui, ou s'approchant suffisamment par la suite. Chaque round, l'adversaire secondaire subit la moitié des dégâts infligés à l'adversaire principal, pour toute la durée de la faculté.

Si l'adversaire principal ou secondaire tombe à moins de 0 point de vie (ou s'il échappe complètement à l'effet grâce à un pouvoir spécial ou une faculté), le *courant d'énergie* formera un arc, aléatoirement, vers un nouvel adversaire principal ou secondaire, tant que continuera l'effet. Les adversaires ciblés peuvent bouger normalement et même se déplacer hors de la portée de l'effet. Mais à chaque nouveau round durant lequel ils restent à portée, ils doivent à nouveau faire un jet de sauvegarde ou subir la totalité des dégâts.

Se concentrer pour faire durer le *courant d'énergie* est une action complexe. Si le psionique subit des dégâts alors qu'il se concentre sur le *courant d'énergie*, il doit réussir un test de Concentration (DD 10 + dégâts infligés) pour éviter de perdre sa concentration sur cette faculté.

*Électricité.* Manifester un courant d'électricité octroie un bonus de +2 au DD de sauvegarde et de +2 au test de niveau de manifestation joué pour surmonter une résistance psionique.

*Feu.* Un courant de feu inflige +1 point de dégâts par dé.

*Froid.* Un courant de froid inflige +1 point de dégâts par dé, et il autorise un jet de Vigueur pour réduire les dégâts (au lieu d'un jet de Réflexes).

*Son.* Un courant de son inflige –1 point de dégâts par dé mais ignore la solidité des objets.

Cette faculté appartient au registre du type d'énergie destructive choisi par le psionique.

**Amélioration.** Le psionique peut améliorer cette faculté d'une ou plusieurs des façons qui suivent.

1. Pour chaque point psi supplémentaire dépensé, les dégâts de cette faculté augmentent d'un dé (d6). Pour chaque paire de dés supplémentaire de dégâts, le DD du jet de sauvegarde contre cette faculté augmente de 1.

2. Tous les 4 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, cette faculté peut affecter un adversaire secondaire supplémentaire. Un nouvel adversaire secondaire ne peut être ciblé que s'il se trouve à 4,50 mètres ou moins d'une autre cible de cette faculté.

## Création astrale

Métacréativité (création)
**Niveau :** créateur 1
**Signes apparents :** visuel (voir description)
**Temps de manifestation :** 1 round
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Effet :** une création astrale
**Durée :** 1 round/niveau (T)
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 1

Cette faculté fait apparaître une création astrale de niveau 1 (cf. Chapitre 8 : les monstres), constituée de matière ectoplasmique solidifiée, qui se rue sur les adversaires du psionique. Elle apparaît à l'endroit désigné et agit immédiatement, au tour de jeu du psionique. Elle attaque ses adversaires au mieux de ses capacités. Par une action libre, il est possible de lui ordonner mentalement de ne pas attaquer, d'attaquer un ennemi en particulier ou d'accomplir d'autres actions. La création astrale agit normalement durant le dernier round de la faculté et se dissipe à la fin de son tour de jeu.

Les créations astrales ne sont pas invoquées. Elles sont créées sur le plan du psionique (utilisant de la matière ectoplasmique du plan Astral). Elles ne sont donc pas sujettes aux effets qui repoussent ou chassent les Extérieurs. Ce sont des créatures artificielles, pas des Extérieurs.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés, le niveau de la création astrale augmente de 1.

## Création majeure psionique

Métacréativité (création)
**Niveau :** psion/prodige 5
**Temps de manifestation :** 10 minutes
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Durée :** voir description du sort
**Points psi :** 9

Identique à *création majeure* (voir page 224 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près.

## Création mineure psionique

Métacréativité (création)
**Niveau :** créateur 1
**Signes apparents :** matériel
**Temps de manifestation :** 1 minute
**Portée :** 0 m
**Effet :** un objet non porté et non magique constitué de matière végétale inerte, jusqu'à 30 dm³/niveau
**Durée :** 1 heure/niveau (T)
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 1

Identique à *création mineure* (voir page 225 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près.

## Création sonore

Psychokinésie (création) [son]
**Niveau :** psion/prodige 1
**Signes apparents :** auditif (voir description)
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Effet :** plusieurs sons (voir description)
**Durée :** 1 round/niveau (T)
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 1

Le psionique crée un ensemble de sons dont le volume augmente, décroît, se rapproche ou reste fixe. Le psionique choisit le type de sons créé par la faculté lorsqu'il la manifeste pour la première fois, après quoi il lui est impossible d'en modifier les caractéristiques de base.

En revanche, le volume des sons créés dépend de son niveau. Il est capable de produire autant de bruit que quatre humains normaux par niveau de manifestation (pour un maximum de vingt humains). Ainsi, il peut créer des bruits de discussions, de chants, de cris, de marches, de marches forcées ou de courses. Le son produit peut être de presque n'importe que type, dans les limites de volume indiquées. Une horde de rats courant et couinant est d'un volume à peu près égal à huit humains courant et criant. Le rugissement d'un lion est égal au volume sonore de seize humains. Celui d'un lion sanguinaire correspond au bruit que produisent vingt humains.

Si le psionique souhaite créer un message précis, il est limité à vingt-cinq mots, qui se répètent encore et encore jusqu'à ce que la faculté expire ou soit annulée. S'il tente de reproduire fidèlement la voix d'un individu précis, ou s'il souhaite produire un son naturellement terrifiant (comme le grondement d'un dragon), il doit, pour ne pas attirer les soupçons sur la supercherie, réussir un test de Bluff doté d'un bonus de circonstances de +2, auquel le défenseur s'oppose en effectuant un test de Psychologie.

*Création sonore* peut servir à déclencher des sons qui seront ensuite modifiés par la faculté *contrôle des sons*.

## Création véritable

Métacréativité (création)
**Niveau :** créateur 9
**Durée :** instantanée
**Points psi :** 17, PX

Cette faculté est semblable à *création majeure psionique*, à la différence près que les objets créés le sont à jamais et qu'il est impossible de s'en débarrasser par une magie de dissipation ou des facultés d'annulation. À tous les égards, ces objets sont entièrement réels.

*Coût en PX.* 1/5ᵉ de la valeur en pièces d'or (voir le *Manuel des Joueurs* et le *Guide du Maître* pour voir les prix des objets) ou un minimum de 1 PX.

## Cri ultime

Télépathie [mental]
**Niveau :** psion/prodige 7
**Signes apparents :** auditif (voir description)
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** 4,50 m
**Zone d'effet :** étendue de 4,50 m centrée sur le psionique
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** Volonté, demi-dégâts
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 13

À l'aide de cette faculté, le psionique « grogne » psychiquement pendant

1 round (ce que les créatures psioniques et ordinaires détectent), puis pousse depuis les profondeurs de son inconscient un affreux hurlement qui pénètre et perturbe les fragiles tissus cérébraux des victimes. Cette attaque inflige 13d6 points de dégâts.

**Amélioration.** Pour chaque point psi supplémentaire dépensé par le psionique, les dégâts infligés par la faculté augmentent de 1d6.

### Crise cardiaque

Télépathie [mental, mort]
**Niveau :** télépathe 7
**Signes apparents :** mental
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Cible :** une créature
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** Vigueur, partiel (voir description)
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 13

Le psionique arrête le rythme cardiaque de la cible, la tuant instantanément si elle rate son jet de sauvegarde et qu'elle a moins de 11 dés de vie. Si la cible réussit son jet de sauvegarde ou a plus de 11 dés de vie, elle subit 7d6 points de dégâts.

**Amélioration.** Pour chaque point psi dépensé en plus, cette faculté peut tuer une cible ayant 11 dés de vie + le nombre de points supplémentaires.

### Crise respiratoire

Télépathie (coercition) [mental]
**Niveau :** télépathe 3
**Signes apparents :** auditif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Cible :** un humanoïde ayant besoin de respirer
**Durée :** 1 round/niveau
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule ; Vigueur, partiel (voir description)
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 5

Le psionique force la cible à purger l'intégralité de ses réserves d'air en une brève expiration, puis perturbe son cycle respiratoire normal. Les poumons de la cible n'inspirent plus automatiquement pendant toute la durée de la faculté.

Si la cible réussit un jet de Volonté lorsque *crise respiratoire* est manifestée, elle n'est pas affectée par la faculté. Si elle rate son jet de Volonté, elle peut continuer à respirer en utilisant une action simple pour chaque round, afin d'aspirer de l'air.

Une créature affectée peut se passer de cette respiration consciente (pour tenter des actions normalement au lieu de concentrer son attention sur sa respiration) mais à chaque round pendant lequel elle n'inhale pas, elle risque de s'évanouir par manque d'oxygène. Elle doit réussir un jet de Vigueur à la fin de chacun de ses tours de jeu durant lesquels elle ne reprend pas son souffle à escient (et ce dès le premier round d'effets de la faculté). Le DD de ce jet de sauvegarde augmente de 1 à chaque nouveau round consécutif sans respirer après le premier. Le DD revient à sa valeur originelle si la cible utilise une action simple pour reprendre son souffle.

Si la cible manque son jet de Vigueur, elle est hors combat (0 PV). Au round suivant, elle descend à –1 point de vie et est mourante. Les facultés de guérison et les sorts peuvent normalement rappeler à la vie un sujet mourant si l'effet n'a plus cours. Si la faculté est encore active, la cible sera toujours soumise à un jet de Vigueur chaque round, à chaque fois qu'elle ne se forcera pas à respirer.

**Amélioration.** Le psionique peut améliorer cette faculté d'une ou plusieurs des trois façons qui suivent.

1. Si le psionique dépense 2 points psi supplémentaires, cette faculté peut aussi affecter un animal, une créature magique, une fée ou un humanoïde monstrueux.

2. Si le psionique dépense 4 points psi supplémentaires, cette faculté peut aussi affecter une aberration, un dragon, un élémentaire ou un Extérieur, en plus des créatures déjà mentionnées précédemment.

3. Si le psionique dépense 6 points psi supplémentaires, cette faculté peut affecter jusqu'à quatre créatures toutes dans un rayon de 6 mètres.

De plus, tous les 2 points psi supplémentaires dépensés pour obtenir l'un de ces effets, le DD du jet de sauvegarde augmente de 1.

Par exemple, si le psionique dépense 10 points psi supplémentaires (4 pour affecter une aberration et 6 pour augmenter le nombre de cibles), le DD de sauvegarde augmentera de 5.

### Cristallisation

Métacréativité
**Niveau :** créateur 6
**Signes apparents :** auditif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Cible :** une créature
**Durée :** permanent
**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 11

Le psionique ensemence la chair de la cible à l'aide d'un cristal saturé. En un clin d'œil, les chairs de la cible semblent geler et ses fluides sont instantanément cristallisés. Après avoir subi les effets de cette faculté, la cible semble être sans vie. En fait, elle n'est pas morte (même si aucune vie ne peut être détectée en elle à l'aide d'une faculté ou d'un sort qui le permet).

La faculté peut être dissipée, mais uniquement par un personnage dont le niveau de manifestation est supérieur à celui du psionique lorsqu'il a utilisé ladite faculté. Si les effets de cette dernière sont dissipés, le cristal se retransforme en chair et la cible retrouve exactement l'état qu'elle avait avant la *cristallisation*.

### Déblocage psionique

Psychoportation
**Niveau :** psion/prodige 2
**Signes apparents :** matériel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Cible :** une porte, une boîte ou un coffre occupant une surface de 1 m²/niveau
**Durée :** instantanée (voir description)
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 3

Identique à *déblocage* (voir page 226 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près.

### Décharge psionique

Télépathie [mental]
**Niveau :** psion/prodige 3
**Signes apparents :** auditif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** 9 m
**Zone d'effet :** rayonnement conique de 9 m de long
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 5

Même l'air se plisse sous l'effet de l'attaque mentale du psionique, qui frappe l'esprit de toutes les créatures dans la zone d'effet. Une *décharge psionique* étourdit toutes les créatures affectées pour 1 round.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, la durée de l'étourdissement augmente de 1 round.

### Démoralisation

Télépathie [mental]
**Niveau :** psion/prodige 1
**Signes apparents :** mental et olfactif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** 9 m
**Zone d'effet :** étendue de 9 m de rayon centrée sur le psionique
**Durée :** 1 min/niveau
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 1

Le psionique instille le doute dans l'esprit de ses adversaires. Tout adversaire dans cette zone qui n'a pas réussi son jet de sauvegarde est secoué pendant toute la durée de la faculté. Les alliés ainsi que les créatures sans valeur d'Intelligence ne sont pas affectés.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés, la portée et la zone d'effet de cette faculté augmentent de 1,50 mètre et le DD de sauvegarde augmente de 1.

### Désincarnation flamboyante

Psychokinésie [feu]
**Niveau :** savant 5
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action immédiate
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** instantanée et jusqu'à 1 jour (voir description)
**Points psi :** 9

Le psionique met à profit sa maîtrise de l'énergie pour tricher avec la mort. Il ne peut utiliser cette faculté que s'il se trouve à 9 mètres ou moins d'une flamme à découvert. Toute source de dégâts susceptible de réduire ses points de vie à 0 ou moins a une chance de le désincarner au lieu de le tuer. Le psionique doit tenter un jet de Volonté (DD 5 + dégâts subis). S'il réussit, son corps se disloque en une multitude de petits feux follets et disparaît avec tout son matériel et tout ce qu'il tenait ou portait. Une journée plus tard, le psionique réapparaît à côté de la flamme à découvert la plus proche de son point de désincarnation, semblant se matérialiser à partir des flammes (il choisit où il apparaît dans le périmètre de ce feu). Tant qu'il est désincarné, le psionique n'existe pas (il ne peut rien faire et ses adversaires ne peuvent rien lui faire).

La manifestation de cette faculté nécessite une action immédiate (cf. page 59). Le psionique peut l'utiliser même en dehors de son tour de jeu.

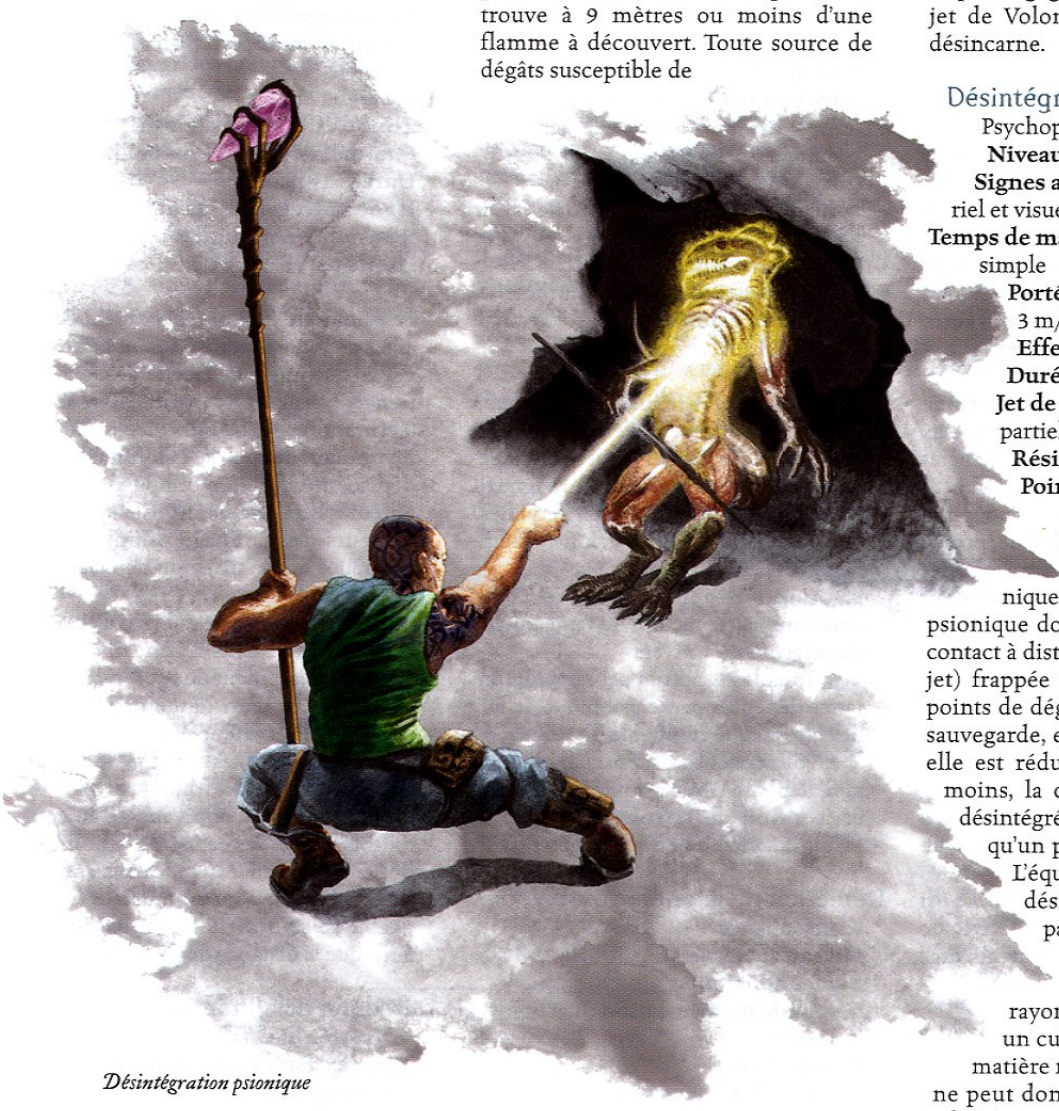
**Amélioration.** Tous les 3 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, il gagne un bonus de +1 à son jet de Volonté afin de savoir s'il se désincarne.

### Désintégration psionique

Psychoportation
**Niveau :** psion/prodige 6
**Signes apparents :** auditif, matériel et visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Effet :** rayon
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** Vigueur, partiel (objet)
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 11

Un rayon fin et vert jaillit du doigt tendu du psionique. Pour atteindre sa cible, le psionique doit réussir une attaque de contact à distance. La créature (ou l'objet) frappée par le rayon subit 22d6 points de dégâts si elle rate son jet de sauvegarde, et 5d6 si elle le réussit. Si elle est réduite à 0 point de vie ou moins, la créature est entièrement désintégrée, ne laissant derrière elle qu'un petit tas de cendres fines. L'équipement d'une créature désintégrée n'est pas affecté par la faculté.

Lorsqu'il est utilisé contre un objet, le rayon peut désintégrer jusqu'à un cube de 3 mètres d'arête de matière non vivante. Cette faculté ne peut donc détruire qu'une partie de très grands objets ou bâtiments.



*Désintégration psionique*

*Illus. de L. Grant-West*

Le rayon affecte aussi les objets construits entièrement de force, mais pas par des effets psioniques comme *champ d'exclusion psionique*

Seule la première créature ou le premier objet touché peut être affecté par le rayon ; il ne peut affecter qu'une seule cible par manifestation.

**Amélioration.** Pour chaque point psi additionnel dépensé par le psionique, les dégâts infligés, si la cible rate son jet de sauvegarde, augmentent de 2d6. Améliorer cette faculté ne permet pas d'augmenter les dégâts infligés si la cible réussit son jet de sauvegarde.

### Désir morbide

Télépathie (coercition) [mental]
**Niveau** : psion/prodige 4
**Signes apparents** : mental
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Cible** : une créature vivante
**Durée** : 1 round
**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule
**Résistance psionique** : oui
**Points psi** : 7

Grâce à cette faculté, le psionique peut implanter dans l'inconscient de la cible une forte pulsion refoulée de mort. À son prochain tour de jeu, la cible cherche la méthode la plus rapide pour mettre fin à ses jours et tente de l'appliquer. Elle ne peut rien faire d'autre durant ce tour de jeu sauf attenter à sa propre vie.

Si elle est armée, la cible s'attaque elle-même lors d'une action complexe. L'attaque réussit automatiquement et inflige les dégâts d'un coup critique. Si elle est désarmée, la victime se déplace vers l'adversaire le plus proche, provoquant une attaque d'opportunité et offrant à ce dernier une ouverture dont il est libre de profiter ou non.

Si la cible est désarmée et qu'aucun adversaire n'est proche, elle ne fait tout simplement rien. À la discrétion du MD, une cible proche d'un élément potentiellement dangereux, comme une falaise ou un feu, peut chercher à se lancer du haut de cette dernière ou à sauter dans les flammes, plutôt que de se frapper avec son arme.

**Amélioration.** Tous les 4 points psi supplémentaires dépensés, le DD de sauvegarde de la faculté augmente de 2 et sa durée augmente de 1 round.

### Destin de l'élu

Clairsentience
**Niveau** : prophète 7
**Signes apparents** : mental et visuel
**Temps de manifestation** : 1 action immédiate
**Portée** : personnelle
**Cible** : le psionique
**Durée** : instantanée
**Points psi** : 13

L'omniscience limitée du psionique lui permet de retenter un jet de sauvegarde, un jet d'attaque ou un test de compétence. Quel que soit le résultat du nouveau jet, le psionique doit en tenir compte, même s'il est moins bon que l'original.

Le psionique peut manifester cette faculté instantanément, suffisamment rapidement pour bénéficier de ses effets en cas d'urgence. La manifestation de cette faculté nécessite une action immédiate (cf. page 59). Le psionique peut l'utiliser même en dehors de son tour de jeu pour relancer un jet de sauvegarde.

### Destruction mentale

Télépathie [mental]
**Niveau** : psion/prodige 2
**Signes apparents** : mental
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : 3 m
**Zone d'effet** : étendue de 3 m de rayon centrée sur le psionique
**Durée** : instantanée
**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule
**Résistance psionique** : oui
**Points psi** : 3

Le psionique génère une vague mentale de confusion qui s'étend immédiatement autour de lui. Toutes les créatures dans la zone d'effet qu'il désigne (il peut choisir de ne pas affecter certaines) doivent réussir un jet de Volonté ou être hébétées pendant 1 round.

**Amélioration.** Le psionique peut améliorer cette faculté de l'une ou des deux façons qui suivent.

1. Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, le DD de cette faculté augmente de 1.

2. Pour chaque point psi supplémentaire dépensé par le psionique, la portée et le rayon de la zone d'effet de la faculté augmentent de 1,50 mètre.

### Détection de la téléportation

Clairsentience
**Niveau** : nomade 1
**Signes apparents** : visuel
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : 12 m
**Zone d'effet** : émanation de 12 m de rayon, centrée sur le psionique
**Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute (T)
**Jet de sauvegarde** : non
**Résistance psionique** : non
**Points psi** : 1

Le psionique perçoit tous les effets de la branche de la téléportation dans la zone active. Il peut déceler l'utilisation de ces facultés même s'il n'a ni ligne de vue, ni ligne d'effet. Cependant, un effet de force comme *mur de force* bloque cette détection. Lorsque le psionique détecte l'utilisation d'une faculté appropriée, il en connaît la direction mais ni la distance ni l'effet exact.

**Amélioration.** Si le psionique dépense 2 points psi additionnels, la portée de la faculté devient moyenne (30 m + 3 m./niveau).

### Détection de vision lointaine

Clairsentience
**Niveau** : psion/prodige 4
**Signes apparents** : mental et visuel
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : 12 m
**Zone d'effet** : émanation de 12 m de rayon, centrée sur le psionique
**Durée** : 24 heures
**Jet de sauvegarde** : aucun
**Résistance psionique** : non
**Points psi** : 7

Le psionique est immédiatement conscient de toute tentative visant à l'observer au moyen d'une faculté de clairsentience (scrutation) ou de divination (scrutation). Les effets de la faculté rayonnent depuis le psionique et se déplacent en même temps que lui. Il perçoit l'emplacement de tous les senseurs d'espionnage psioniques ou magiques qui se trouvent dans la zone de la faculté.

Si la source de la tentative d'espionnage se trouve dans la zone, il connaît aussi l'emplacement de l'observateur. Si elle provient d'un lieu situé hors de portée, l'observateur et lui effectuent sur-le-champ un test opposé de niveau de manifestation (1d20 + niveau de manifestation ou le niveau de lanceur de sorts selon les cas). Si le psionique obtient un résultat au moins égal à celui de l'observateur, il parvient à le voir et découvre sa direction approximative, ainsi que la distance qui le sépare de lui.

### Détection des intentions hostiles

Télépathie [mental]
**Niveau** : guerrier psychique 2, psion/prodige 2
**Signes apparents** : olfactif

**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** 9 m
**Zone d'effet :** émanation de 9 m de rayon centrée sur le psionique
**Durée :** 10 min/niveau (T)
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 3

Jusqu'à la fin de la durée de cette faculté, le psionique perçoit la présence de toutes les créatures ayant des intentions hostiles à moins de 9 mètres de lui. Il sent la direction dans laquelle elles se trouvent, mais pas leur emplacement exact. La faculté permet de repérer une agression active, pas une simple observation. Par exemple, si le psionique se dirige vers une porte cachant un assassin, il sentira que la porte est associée d'une façon ou d'une autre à de l'hostilité. Par contre, s'il s'agit d'un soldat assigné à la garde de cette porte, la faculté ne le repérera pas.

De plus, tant que la faculté est active, le psionique ne peut être surpris ou pris en tenaille par des créatures sensibles aux facultés mentales.

Lorsque le psionique utilise cette faculté, il peut tenter aussi un test de Psychologie en action libre sur toute personne à moins de 9 mètres de lui.

La faculté peut passer à travers des barrières physiques : jusqu'à 90 cm de pierre, 7,5 cm de métaux ordinaires, 2,5 cm de plomb et 1,8 mètre de bois.

## Détection psionique

Clairsentience
**Niveau :** guerrier psychique 1, psion/prodige 1
**Signes apparents :** auditif et visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** 18 m
**Zone d'effet :** émanation conique centrée sur le psionique
**Durée :** concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 1

Le psionique détecte les auras psioniques. Une aura psionique est le résultat d'une faculté active ou permanente, ou de l'utilisation d'un don psionique. Les personnages ayant des niveaux dans les classes psioniques, les créatures dont le sous-type est psionique et les créatures possédant le don de Capacité psionique innée (voir page 44), possèdent une aura psionique. La quantité d'informations révélées dépend de la durée d'étude d'une zone ou d'une cible particulière.

*1er round* : présence ou absence d'aura psionique.

*2e round* : nombre d'auras psioniques différentes et intensité de l'aura la plus puissante.

*3e round* : intensité et localisation de chaque aura. Si les objets ou créatures concernés se trouvent dans la ligne de vue du psionique, ce dernier peut effectuer un test d'Art psi afin de déterminer la discipline assortie à chaque aura. (Effectuez un test par aura ; DD 15 + niveau de faculté, ou 15 + moitié du niveau de manifestation pour un effet non lié à une faculté).

Les zones psioniques, les disciplines multiples ou les fortes émanations psioniques locales peuvent brouiller ou masquer les auras plus faibles.

*Intensité de l'aura.* La force d'une aura dépend du niveau de la faculté active ou du niveau de manifestation de l'objet. Si une aura entre dans plus d'une catégorie, *détection psionique* indiquera la plus forte des deux. La détection d'une aura surpuissante (voir la table ci-contre) hébète le psionique pour 1 round et arrête la faculté.

*Aura persistante.* Une aura psionique perdure après que sa source s'est dissipée (dans le cas d'une faculté) ou est détruite (dans le cas d'un objet psionique). Si une *détection psionique* est manifestée et dirigée vers un tel endroit, la faculté indiquera une légère aura (ce qui est moindre qu'une aura faible). En fonction de la puissance de la faculté, l'aura perdure plus ou moins longtemps dans cet état estompé.

| Intensité initiale | Durée |
|---|---|
| Faible | 1d6 minutes |
| Modérée | 1d6x10 minutes |
| Puissante | 1d6 heures |
| Surpuissante | 1d6 jours |

À chaque round, le psionique peut se tourner afin de détecter d'éventuelles sources d'auras dans une nouvelle zone. Il est capable de faire la différence entre auras magiques et psioniques. Cette faculté fonctionne au travers d'obstacles, mais 30 cm de pierre, 2,5 cm de métal, une fine couche de plomb ou 90 cm de bois ou de terre enrayent son pouvoir.

**Détection psionique**

| | Intensité de l'aura | | | |
|---|---|---|---|---|
| Faculté ou objet | Faible | Modérée | Puissante | Surpuissante |
| Faculté active (niveau de faculté) | 3e ou moins | 4e–6e | 7e–9e | 10e et plus (niveau divin) |
| Objet psionique (niveau de manifestation) | 5 ou moins | 6–11 | 12–20 | 21 et plus (artefact) |

## Deuxième chance

Clairsentience
**Niveau :** prophète 5
**Signes apparents :** mental
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 round/niveau ou jusqu'à utilisation
**Points psi :** 9

Le psionique prend en main le devenir de ce qui l'entoure. Il voit l'ensemble des possibles que la réalité peut connaître dans les secondes à venir. Riche de cette connaissance, il obtient le droit de relancer un jet d'attaque, de sauvegarde, de caractéristique ou de compétence par round. Il doit appliquer le résultat du nouveau jet même s'il est pire que l'original. Il n'a pas à refaire de nouveau jet si l'original était satisfaisant.

## Déviation de téléportation

Psychoportation (téléportation)
**Niveau :** psion/prodige 7
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action immédiate (voir description)
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Zone d'effet :** 1 cercle d'un rayon de 15 m + 3 m/niveau, centré sur le psionique
**Durée :** 10 minutes/niveau (T)
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (empêche la diversion)
**Résistance psionique :** oui (empêche la diversion)
**Points psi :** 13

Cette faculté est semblable à *détection de la téléportation*, si ce n'est que le psionique connaît et peut modifier la destination finale de toute téléportation effectuée par d'autres au sein de la zone. La manifestation de cette faculté nécessite une action immédiate (cf. page 59). Le psionique peut l'utiliser même en dehors de son tour de jeu.

Le psionique est aussi bien capable de dévier les téléportations partantes et arrivantes, qu'elles soient psioniques ou magiques. Pour ce faire, il doit vaincre la résistance psionique des créatures qui en possèdent une pour réussir la déviation. Les créatures qui se téléportent peuvent tenter un jet de Volonté pour empêcher la diversion.

Dans le cadre de cette faculté, le terme « dévier » signifie que le psionique peut choisir la destination finale

de toutes les tentatives de téléportation qu'il peut modifier, comme s'il se téléportait lui-même vers ces points, sans prendre en compte la portée de l'effet qu'il dévie. Le point d'arrivée doit être un lieu avec lequel le psionique est très familier ou qu'il a étudié avec attention.

### Discordance de destinée

Clairsentience [mental]
**Niveau** : prophète 1
**Signes apparents** : matériel et mental
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : contact
**Cible** : une créature touchée
**Durée** : 1 round/niveau
**Jet de sauvegarde** : aucun
**Résistance psionique** : oui
**Points psi** : 1

Grâce à cette faculté, le simple contact du psionique donne à son ennemi un aperçu imparfait et flou des futurs possibles qui l'attendent. Non habituée à ce type de renseignements et incapable de les appréhender, la cible devient fiévreuse pour 1 round par niveau de manifestation.

### Dissimulation suprême psionique

Clairsentience
**Niveau** : psion/prodige 7
**Signes apparents** : aucun
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : contact
**Cible** : une créature consentante ou un objet touché (un cube de 60 cm d'arête/niveau)
**Durée** : 1 jour/niveau (T)
**Jet de sauvegarde** : aucun ou Volonté, annule (objet)
**Résistance psionique** : non ou oui (objet)
**Points psi** : 13, PX

Identique à *dissimulation suprême* (voir page 233 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près.

### Dissipation psionique

Psychokinésie
**Niveau** : psion/prodige 3
**Signes apparents** : visuel
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Cible** : un psionique en cours de manifestation, une créature, un objet ou une zone de 6 m de rayon
**Durée** : instantanée ou 1d4 rounds (voir description)
**Jet de sauvegarde** : aucun
**Résistance psionique** : non
**Points psi** : 5

Le psionique peut utiliser *dissipation psionique* pour arrêter une faculté active qui se manifeste sur une créature ou sur un objet, pour retirer temporairement les capacités psioniques d'un objet ou pour arrêter des facultés en cours (ou au moins leurs conséquences) dans une zone. Une faculté dissipée s'arrête comme si sa durée était arrivée à son terme. Certaines facultés, comme indiqué dans leur description, ne peuvent être arrêtées par *dissipation psionique* ou ne peuvent l'être que si le psionique a un niveau de manifestation suffisamment haut. *Dissipation psionique* peut arrêter un effet magique tout comme il le fait avec une faculté.

Les effets des facultés dont la durée est instantanée ne peuvent pas être dissipés. L'effet psionique est déjà terminé avant que la *dissipation psionique* prenne effet.

Le psionique doit choisir d'utiliser *dissipation psionique* de l'une de ces deux façons : une dissipation ciblée ou une dissipation de zone.

*Dissipation ciblée.* La *dissipation psionique* cible un objet, une créature ou une faculté. Le psionique doit effectuer un test de dissipation (1d20 + niveau de manifestation, maximum +10) contre la faculté ciblée ou contre chaque faculté active sur l'objet ou la créature ciblée. Le DD pour ce test de dissipation est de 11 + le niveau de manifestation de la faculté. Si le psionique réussit le test, la faculté est dissipée. S'il rate, la faculté reste active.

Si le psionique cible une créature ou un objet qui est le résultat d'un effet en cours ou qui est sous l'effet d'une faculté en cours (comme une création astrale créée par la faculté éponyme, ou un psionique ayant des points de vie temporaires acquis grâce à la faculté *vigueur*), il devra faire un test de dissipation pour arrêter la faculté ou ses effets.

Si l'objet ciblé est un objet psionique, le psionique doit réussir un test de dissipation contre le niveau de manifestation de ce dernier. S'il y arrive, toutes les propriétés psioniques de l'objet sont réprimées pour 1d4 rounds. Après cette durée, l'objet retrouve ses propriétés. Un tel objet dissipé devient non psionique pendant la durée de l'effet. Une interface interdimensionnelle comme un *sac sans fond* est temporairement fermée. Les caractéristiques physiques d'un objet psionique restent inchangées. Une épée psionique dissipée reste une épée (et même une épée de maître). Les artefacts et les dieux ne sont pas affectés par une faculté de mortel comme celle-ci.

Le psionique réussit toujours son test de dissipation lorsqu'il l'applique sur une faculté qu'il a lui-même manifestée.

*Dissipation de zone.* Lorsqu'une *dissipation psionique* est utilisée de la sorte, la faculté affecte tout dans un rayon de 6 mètres.

Pour chaque créature dans la zone et qui est sous l'effet d'une ou de plusieurs facultés, le psionique doit réussir un test de dissipation contre la faculté ayant le plus haut niveau de manifestation. Si ce test échoue, il doit en tenter de dissiper le suivant (du plus fort au plus faible) jusqu'à ce qu'il dissipe l'un d'entre eux (ce qui conclue les effets de la *dissipation psionique* en ce qui concerne la cible) ou qu'il échoue à tous les tests. Les objets psioniques des créatures ne sont pas affectés.

Pour chaque objet dans la zone qui est la cible d'une ou de plusieurs facultés, le psionique suivra la même procédure que pour des créatures. Les objets psioniques ne sont pas affectés par une dissipation de zone.

Pour chaque faculté active de zone ou d'effet dont le point d'origine est dans la zone de *dissipation psionique*, le psionique peut tenter une dissipation pour arrêter la faculté.

Pour chaque faculté dont la zone déborde celle de *dissipation psionique*, le psionique peut tenter un test de dissipation pour arrêter l'effet, mais seulement dans la zone couverte.

Si un objet ou une créature qui est le résultat d'un effet en cours est dans la zone, le psionique peut tenter un test de dissipation pour arrêter la faculté qui a créé cet objet ou cette créature en plus du fait de tenter de dissiper la faculté ciblant ces derniers.

Le psionique peut choisir de réussir automatiquement son test de dissipation contre une faculté qu'il a lui-même manifestée.

**Amélioration.** À chaque point psi supplémentaire dépensé par le psionique, le bonus maximal sur son test de dissipation augmente de 2 (jusqu'à un bonus maximum de +20 pour une dépense de 5 points).

### Distraction

Télépathie [mental]
**Niveau** : guerrier psychique 1, psion/prodige 1
**Signes apparents** : mental
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible :** une créature
**Durée :** concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 1

Cette faculté pousse l'esprit de la cible à vagabonder, ce qui la distrait. La victime de *distraction* effectue tous ses tests de Détection, Fouille, Perception auditive et Psychologie avec un malus de –4.

### Diversion

Psychométabolisme
**Niveau :** guerrier psychique 3, psion/prodige 7
**Signes apparents :** matériel
**Temps de manifestation :** 1 action immédiate
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** instantanée
**Points psi :** psion/prodige 13, guerrier psychique 5

Le psionique projette devant lui une coquille ectoplasmique en guise de diversion, ce qui lui permet d'échapper à un effet infligeant des dégâts. Lorsqu'il manifeste cette faculté en même temps qu'il réussit un jet de Réflexes contre une attaque qui en autorise un pour demi-dégâts (comme *boule de feu*), il ne subit aucun dégât.

Le psionique peut manifester cette faculté d'une simple pensée, suffisamment rapidement pour éviter des dégâts s'il se trouve soudainement dans une zone d'effet dangereuse. La manifestation de cette faculté nécessite une action immédiate (cf. page 59). Le psionique peut l'utiliser même en dehors de son tour de jeu.

**Amélioration.** Si le psionique dépense 4 points psi supplémentaires, il ne subit que la moitié des dégâts même s'il rate son jet de Réflexes.

### Divination psionique

Clairsentience
**Niveau :** psion/prodige 4
**Signes apparents :** mental et visuel
**Temps de manifestation :** 10 minutes
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** instantanée
**Points psi :** 7

Identique à *divination*, (voir page 234 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près.

### Domination psionique

Télépathie (coercition) [mental]
**Niveau :** télépathe 4
**Signes apparents :** mental
**Temps de manifestation :** 1 round
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Cible :** une créature humanoïde
**Durée :** concentration
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 7

Identique à *domination*, (voir page 234 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près.

**Amélioration.** Le psionique peut améliorer cette faculté d'une ou plusieurs des façons qui suivent.

1. Si le psionique dépense 2 points psi supplémentaires, cette faculté peut aussi affecter un animal, une créature magique, une fée, un géant ou un humanoïde monstrueux.

2. Si le psionique dépense 4 points psi supplémentaires, cette faculté peut aussi affecter une aberration, un dragon, un élémentaire ou un Extérieur en plus des créatures déjà citées plus haut.

3. Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, cette faculté peut affecter une cible supplémentaire. Les cibles additionnelles de cette faculté ne peuvent pas être éloignées de plus de 4,50 mètres les unes des autres.

4. Si le psionique dépense 1 point psi supplémentaire, la durée de cette faculté sera de 1 heure (plutôt que « concentration ».) S'il dépense 2 points psi supplémentaires, la durée de la faculté sera d'une journée. S'il dépense 4 points psi supplémentaires, la durée de la faculté sera d'une journée par niveau de manifestation.

De plus, tous les 2 points psi dépensés pour obtenir l'un de ces effets font augmenter le DD de sauvegarde de 1.

Par exemple, si le psionique dépense 8 points psi supplémentaires (4 pour affecter une aberration et 4 pour atteindre deux créatures de plus), le DD de sauvegarde de la faculté augmentera de 4.

### Don des langues psionique

Télépathie [mental]
**Niveau :** psion/prodige 2
**Signes apparents :** aucun
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 10 minutes/niveau
**Points psi :** 3

Identique à *don des langues* (voir page 235 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près. Cette faculté ne permet pas de parler avec des créatures immunisées contre les effets mentaux.

### Douleur télépathique

Télépathie [mental]
**Niveau :** psion/prodige 2
**Signes apparents :** mental
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible :** une créature
**Durée :** 1 round/niveau
**Jet de sauvegarde :** Volonté, partiel (voir description)
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 3

Grâce à cette faculté, le psionique poignarde mentalement l'esprit de son adversaire, ce qui cause à ce dernier d'horribles souffrances : il souffre de maux si atroces qu'il subit un malus de –4 à ses jets d'attaque et tests de compétences et de caractéristiques. Si la cible réussit sa sauvegarde, le malus ne sera que de –2.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, le DD de sauvegarde de cette faculté est augmenté de 1 et cette dernière peut affecter une cible supplémentaire. Toutes les nouvelles cibles doivent être à moins de 4,50 mètres les unes des autres.

### Échange de position

Psychoportation (téléportation)
**Niveau :** guerrier psychique 2, nomade 2
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible :** soit le psionique et 1 allié ; soit 2 alliés (voir description)
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif, objet)
**Résistance psionique :** oui (inoffensif, objet)
**Points psi :** 3

Le psionique et l'un de ses alliés échangent instantanément leurs places. Il peut aussi échanger les positions de deux alliés se trouvant à portée. Cette faculté affecte des créatures de taille G ou inférieure. Il est possible d'emporter des objets avec soi mais pas d'autres créatures.

**Spécial.** Un guerrier psychique peut manifester cette faculté pour échanger sa position avec celle d'un allié, mais pas les positions de deux alliés entre eux.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés, la faculté peut affecter une cible d'une catégorie de taille supérieure.

### Échange spirituel

Télépathie [mental]
**Niveau** : télépathe 6
**Signes apparents** : visuel
**Temps de manifestation** : 1 round
**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible** : le psionique et une autre créature
**Durée** : 10 minutes/niveau
**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (voir description)
**Résistance psionique** : oui
**Points psi** : 11, PX

Grâce à cette faculté, le psionique peut tenter de prendre le contrôle d'une créature vivante proche, en envoyant son esprit (et son âme) dans le corps de la cible, tandis que son propre corps reçoit l'esprit (et l'âme) de la cible. Il peut cibler toute créature dont le nombre de dés de vie et égal ou inférieur à son niveau de manifestation. Si la victime réussit un jet de Volonté, l'échange n'a pas lieu. Le psionique a la possibilité de retourner dans son corps à tout moment (ce qui renvoie l'esprit du sujet dans sa propre enveloppe corporelle et met un terme à la faculté).

En cas de réussite, la force vitale du psionique occupe le corps hôte, et la force vitale de la cible s'empare du sien. Le psionique a la possibilité de faire appel aux connaissances rudimentaires ou instinctives de la créature visée, mais pas à ses connaissances réelles ou acquises (comme les compétences et les dons qu'elle possède). La réciproque est vraie pour la créature ayant intégré le corps du psionique. L'échange spirituel apporte les changements suivants.

- Le psionique gagne le type du corps emprunté.
- Il gagne les valeurs de Force, de Dextérité et de Constitution du corps emprunté.
- Il obtient l'armure naturelle, les armes naturelles, les vitesses de déplacement et d'autres traits simples du corps d'emprunt.
- Il obtient les attaques spéciales et particularités extraordinaires du corps d'emprunt. Par contre, il n'obtient pas les pouvoirs magiques ou surnaturels.
- Il obtient les possessions ainsi que l'équipement du corps d'emprunt.
- Il conserve ses propres points de vie, ses sauvegardes (éventuellement modifiées par ses nouvelles caractéristiques), ses compétences de classe, ses pouvoirs magiques et surnaturels, ses sorts, ses facultés, ses compétences et ses dons (bien que les tests de compétences utilisent les nouvelles caractéristiques et que le psionique sera peut-être incapable d'utiliser des dons incompatibles avec les traits de son nouveau corps). Les pouvoirs surnaturels qui nécessitent une partie du corps (comme le rayon sortant de l'œil d'un tyrannœil ou le souffle d'un dragon) peuvent s'avérer incompatibles avec le nouveau corps.

Par exemple, si un psion humain de niveau 10 (ayant 70 pv) utiliser *échange spirituel* sur un homme d'armes gobelin de niveau 1 (ayant 4 pv), il sera alors un psion gobelin de niveau 10 doté de 70 points de vie dans un corps de gobelin, et sa cible sera un homme d'armes humain de niveau 1 doté de 4 points de vie dans le corps d'origine du psion. Lorsque le psionique utilise cette faculté, il doit faire attention à qui il autorise l'usage de son corps d'origine et ce qu'il laisse la cible faire avec.

Si l'un des corps est tué lorsque la faculté est en cours, l'autre protagoniste meurt aussi lorsque la manifestation arrive à terme. Si l'un des corps est pétrifié, emprisonné par une *animation suspendue* ou un *emprisonnement*, ou incapable d'agir d'une quelconque façon, l'autre protagoniste sera incapable d'agir pour les mêmes raisons lorsque la manifestation arrivera à terme.

Une *dissipation psionique* ciblée (ou une faculté ou un sort similaire) réussie sur l'un des protagonistes provoque un retour des deux esprits dans leur corps d'origine.

*Coût en PX.* 100 PX

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, le DD de sauvegarde de la faculté augmente de 1.

### Échange spirituel véritable

Télépathie [mental]
**Niveau** : télépathe 9
**Temps de manifestation** : 1 minute
**Durée** : instantanée
**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (voir description)
**Résistance psionique** : oui
**Points psi** : 17, PX

Identique à *échange spirituel*, à ces indications près. L'échange de corps avec la cible est définitif. Comme la durée de la faculté est instantanée, ses effets ne peuvent être annulés par des méthodes comme *dissipation psionique*, *champ d'antimagie* et autres.

Si le corps de la victime meurt alors que le psionique l'occupe, le psionique meurt aussi. La cible perd immédiatement un niveau mais survit à l'expérience et reste dans le corps du psionique. Si le corps d'origine du psionique meurt alors que la créature l'occupe, ce dernier perd immédiatement un niveau. Mais de même, le psionique survivra à l'expérience dans son nouveau corps.

Le dernier corps d'échange en date est toujours considéré comme étant le corps « d'origine ». Si le psionique échange de corps avec une série de créatures, il n'a à s'inquiéter que du bien être du dernier corps avec qui il a opéré l'échange. En d'autres termes, si son esprit est expulsé de son corps actuel, il retournera dans le dernier corps occupé mais pas vers le premier corps du psionique. De même, si le premier corps meurt mais que le psionique en a encore échangé entre temps, il ne subit aucune pénalité. Il ne perd un niveau que si le corps possédé précédemment au corps actuel est tué.

*Coût en PX.* 10 000 PX

### Éclair d'énergie

Psychokinésie [voir description]
**Niveau** : psion/prodige 3
**Signes apparents** : auditif
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : 36 m
**Zone d'effet** : ligne de 36 m
**Durée** : instantanée
**Jet de sauvegarde** : Réflexes, demi-dégâts ou Vigueur, demi-dégâts (voir description)
**Résistance psionique** : oui
**Points psi** : 5

Lorsqu'il manifeste cette faculté, le psionique doit choisir une énergie parmi l'électricité, le feu, le froid ou le son. Il crée un puissant éclair du type d'énergie qu'il a choisi, qui inflige 5d6 points de dégâts à toutes les créatures ou objets se trouvant dans la zone d'effet. L'éclair part du bout du doigt du psionique.

*Électricité.* Manifester un éclair d'électricité octroie un bonus de +2 au DD de sauvegarde et de +2 au test de niveau de manifestation joué pour surmonter une résistance psionique.

*Feu.* Un éclair de feu inflige +1 point de dégâts par dé.

*Froid.* Un éclair de froid inflige +1 point de dégâts par dé, et il autorise un jet de Vigueur pour réduire les dégâts (au lieu d'un jet de Réflexes).

*Son.* Un éclair de son inflige –1 point de dégâts par dé mais ignore la solidité des objets.

Cette faculté appartient au registre du type d'énergie destructive choisi par le psionique.

**Amélioration.** Pour chaque point psi supplémentaire dépensé, les dégâts de cette faculté augmentent d'un dé (d6). Pour chaque paire de dés supplémentaire de dégâts, le DD du jet de sauvegarde contre cette faculté augmente de 1.

## Écran de force

Psychokinésie [force]
**Niveau :** guerrier psychique 1, psion/prodige 1
**Signes apparents :** auditif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 minute/niveau
**Points psi :** 1

Le psionique crée un disque de force invisible et mobile qui plane devant lui. L'*écran de force* octroie un bonus de bouclier de +4 à la classe d'armure (qui s'applique aussi contre les attaques de contact intangible puisque l'*écran de force* est un effet de force). Puisqu'il plane devant le psionique, cet effet n'impose aucun malus d'armure aux tests.

**Amélioration.** Tous les 4 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, le bonus de bouclier à la classe d'armure augmente de 1.

## Ectoplasme d'enchevêtrement

Métacréativité (création)
**Niveau :** psion/prodige 1
**Signes apparents :** matériel et visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible :** une créature de taille M ou inférieure
**Durée :** 5 rounds
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 1

Le psionique tire du plan Astral une sphère de substance visqueuse faite d'ectoplasme. Il la lance immédiatement vers une créature à portée en effectuant une attaque de contact à distance. Si c'est une réussite, la cible est couverte de la substance visqueuse et est enchevêtrée. La glue s'évapore à la fin de la durée de la faculté.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, cette faculté peut affecter une créature d'une catégorie de taille supérieure.

## Ectoprotection

Métacréativité
**Niveau :** psion/prodige 1
**Signes apparents :** visuel (voir description)
**Temps de manifestation :** 1 action simple (voir description)
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible :** une création astrale manifestée par le psionique
**Durée :** 1 minute/niveau
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 1

Cette faculté renforce une création astrale générée par la faculté du même nom. Elle confère un bonus de +1 à tous les tests de niveau de manifestation joués pour protéger la création contre la *dissipation psionique*, ou contre des effets similaires. Elle octroie aussi un bonus de +1 au jet de sauvegarde permettant de résister à un *renvoi d'ectoplasme*.

Cette faculté peut être manifestée par une action rapide, pendant le même round que la manifestation de la création astrale, du moment que nombre total de points dépensés pour effectuer les deux manifestations ne dépasse pas le niveau de manifestation du psionique.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, son bonus au test de niveau de manifestation pour protéger sa création astrale augmente de 1. De plus, le bonus du jet de sauvegarde de la création astrale pour résister à un *renvoi d'ectoplasme* augmente lui aussi de 1.

## Élan

Psychoportation
**Niveau :** guerrier psychique 1, nomade 1
**Signes apparents :** auditif
**Temps de manifestation :** 1 action rapide
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 round
**Points psi :** 1

Cette faculté augmente la vitesse de déplacement au sol de base du psionique de 3 mètres. Cette augmentation est considérée comme un bonus d'altération à la vitesse.

Le psionique peut manifester cette faculté en un instant, suffisamment rapidement pour bénéficier des avantages de l'augmentation de vitesse dans le même round, avant de bouger. La manifestation de cette faculté nécessite une action rapide (cf. page 59), que le psionique ne peut donc pas effectuer en dehors de son tour de jeu.

## Empathie

Télépathie [mental]
**Niveau :** psion/prodige 1
**Signes apparents :** mental
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** 9 m
**Zone d'effet :** étendue de 9 m de rayon centrée sur le psionique
**Durée :** concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 1

Grâce à cette faculté, le psionique est capable de détecter les émotions superficielles de toute créature située dans la zone d'effet. Il peut ressentir ses besoins, ses pulsions et ses émotions primaires. La soif, la faim, la peur, la fatigue, la douleur, la colère, la haine, l'incertitude, la curiosité, l'amitié, et bien d'autres sentiments peuvent être détectés.

Le psionique obtient un bonus d'intuition de +2 à tous les tests de Bluff, Diplomatie, Intimidation et Psychologie qu'il tente durant le round suivant celui où il arrête de se concentrer sur la faculté.

**Amélioration.** Le psionique peut améliorer cette faculté d'une ou plusieurs des façons qui suivent.

1. Pour chaque point psi supplémentaire dépensé par le psionique, la portée et le rayon de la zone affectée augmentent de 1,50 mètre.

2. Si le psionique dépense 2 points psi supplémentaires, la durée maximum de la faculté passe à 1 heure/niveau.

## Épaississement de la peau

Psychométabolisme
**Niveau :** égoïste 1, guerrier psychique 1
**Signes apparents :** matériel et olfactif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 minute/niveau
**Points psi :** 1

L'armure naturelle ou la peau du psionique s'épaissit sur tout le corps, lui assurant un bonus d'altération de +1 au bonus d'armure naturelle à la classe d'armure.

**Amélioration.** Il est possible d'améliorer cette faculté de l'une ou des deux façons suivantes.

1. Tous les 3 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, le bonus d'altération augmente de 1.

2. Si le psionique dépense 6 points psi supplémentaires, il peut manifester cette faculté par une action rapide.

### Équilibre corporel

Psychométabolisme
**Niveau** : guerrier psychique 2, psion/prodige 2
**Signes apparents** : matériel et visuel
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : personnelle
**Cible** : le psionique
**Durée** : 10 minutes/niveau (T)
**Points psi** : 3

Cette faculté permet au psionique de modifier l'équilibre de son corps, de sorte qu'il s'adapte à tout solide ou liquide sur lequel il se trouve. Par conséquent, il peut marcher sur l'eau et les sables mouvants sans couler, ou même sur une toile d'araignée sans la briser (la faculté ne confère cependant aucun avantage contre les toiles particulièrement collantes). Le psionique peut se déplacer à vitesse normale, mais il ne peut pas courir sur une telle surface sans s'y enfoncer (ou sans la briser).

S'il tombe alors qu'il utilise cette faculté, les dégâts dus à la chute sont réduits de moitié.

### Esprit impénétrable personnel

Télépathie [mental]
**Niveau** : guerrier psychique 6, psion/prodige 7
**Signes apparents** : olfactif
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : personnelle
**Cible** : le psionique
**Durée** : 1 jour
**Points psi** : guerrier psychique 11, psion/prodige 13

Identique à *esprit impénétrable* (voir ci-dessous), à ces indications près.

### Esprit impénétrable psionique

Télépathie [mental]
**Niveau** : psion/prodige 8
**Signes apparents** : olfactif
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible** : une créature
**Durée** : 1 jour
**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (inoffensif)
**Résistance psionique** : oui (inoffensif)
**Points psi** : 15

La cible est totalement protégée de tous les objets et facultés qui détectent, influencent ou lisent les émotions ou les pensées. Cette faculté protège contre les facultés appartenant aux registres mental et scrutation. *Esprit impénétrable psionique* contre même *inflexion de la réalité*, *miracle*, *rectification de la réalité*, *souhait limité* ou *souhait* lorsqu'ils sont utilisés pour affecter l'esprit de la cible ou pour obtenir des informations (seule *métacréativité* peut percer la protection d'un *esprit impénétrable psionique*). Dans le cas d'une *vision lointaine* ou d'une scrutation dirigée sur la zone où se trouve la cible, la faculté en question fonctionne mais la créature n'est tout simplement pas détectée. Les tentatives de *vision lointaine* (scrutation) visant de manière précise la cible ne fonctionnent pas du tout.

### Étourdissement d'énergie

Psychokinésie [voir description]
**Niveau** : psion/prodige 2
**Signes apparents** : auditif
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Zone d'effet** : 1 rayonnement de 1,50 m de rayon
**Durée** : instantanée
**Jet de sauvegarde** : Réflexes, demi-dégâts ou Vigueur, demi-dégâts (voir description)
**Résistance psionique** : oui
**Points psi** : 3

Lorsqu'il manifeste cette faculté, le psionique doit choisir une énergie parmi l'électricité, le feu, le froid ou le son. Il libère une puissante impulsion, du type d'énergie choisi, qui encercle toutes les créatures dans la zone d'effet. Elle inflige 1d6 points de dégâts à chacune d'entre elles. De plus, chaque créature ayant raté sa sauvegarde pour réduire de moitié les dégâts doit réussir un jet de Volonté ou être étourdie pendant 1 round.

*Électricité.* Manifester une impulsion d'électricité octroie un bonus de +2 au DD de sauvegarde et de +2 au test de niveau de manifestation joué pour surmonter une résistance psionique.

*Feu.* Une impulsion de feu inflige +1 point de dégâts par dé.

*Froid.* Une impulsion de froid inflige +1 point de dégâts par dé, et il autorise un jet de Vigueur pour réduire les dégâts (au lieu d'un jet de Réflexes).

*Son.* Une impulsion de son inflige –1 point de dégâts par dé mais ignore la solidité des objets.

Cette faculté appartient au registre du type d'énergie destructive choisi par le psionique.

**Amélioration.** Pour chaque point psi supplémentaire dépensé, les dégâts de cette faculté augmentent d'un dé (d6). Pour chaque paire de dés supplémentaire de dégâts, le DD du jet de sauvegarde contre cette faculté augmente de 1.

### Exhalation du dragon noir

Psychométabolisme [acide]
**Niveau** : guerrier psychique 3
**Signes apparents** : visuel
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Effet** : rayon
**Durée** : instantanée
**Jet de sauvegarde** : aucun
**Résistance psionique** : oui
**Points psi** : 5

Le psionique crache de l'acide au vitriol partant de sa bouche et allant droit vers une cible. S'il réussit une attaque de contact à distance, sa cible subit 3d6 points de dégâts d'acide.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, les dégâts infligés par cette faculté augmentent de 1d6.

### Extension

Psychométabolisme
**Niveau** : guerrier psychique 1
**Signes apparents** : olfactif
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : personnelle
**Cible** : le psionique
**Durée** : 1 minute/niveau (T)
**Points psi** : 1

Cette faculté provoque une croissance instantanée, doublant la hauteur, la longueur, la largeur du psionique et multipliant son poids par 8. Cette croissance augmente sa taille d'une catégorie. Il obtient un bonus de taille de +2 à la Force et un malus de taille de –2 à la Dextérité (descendant au maximum la Dextérité à 1), un malus de taille de –1 aux jets d'attaque et enfin un malus de taille de –1 à la CA du fait de sa taille supérieure.

Si la nouvelle taille du psionique est G (Grand) ou plus, il occupe un espace d'au moins 3 mètres et possède une allonge naturelle d'au moins 3 mètres (voir la Table 7–1, page 316 du *Manuel*

*des Monstres*). Cette faculté ne change pas sa vitesse de déplacement. Si ne dispose pas d'un espace suffisant pour permettre la croissance désirée, le psionique grandit jusqu'à la taille maximale possible et effectue un test de Force (utilisant la valeur de Force après la croissance) pour briser toutes les entraves. S'il échoue, il reste coincé mais sans être blessé par les matériaux qui l'entourent (il ne peut se broyer lui-même en augmentant sa taille).

Tout l'équipement porté ou tenu est agrandi identiquement par la faculté. Les armes de corps à corps et les projectiles infligent plus de dégâts (voir la Table 2–2, page 28 du *Guide du Maître*). Les propriétés magiques ou psioniques des objets ne sont pas affectées par cette faculté. Tous les objets lâchés par le psionique (y compris les projectiles et les armes de lancer) retrouvent instantanément leur taille normale. Cela signifie que les armes de lancer infligent des dégâts normaux (les projectiles infligent des dégâts basés sur la taille de l'arme qui les a tirés). Plusieurs effets qui agrandissent la taille ne se cumulent pas (entre autres, le psionique ne peut utiliser une seconde manifestation pour grandir encore un peu plus).

**Amélioration.** Il est possible d'augmenter l'effet de cette faculté en fonction d'une ou de plusieurs des possibilités suivantes.

1. Si le psionique dépense 6 points psi supplémentaires, cette faculté agrandira sa taille de deux catégories. Il obtient alors un bonus de taille de +4 à la Force et un malus de taille de –4 à la Dextérité (descendant au maximum la Dextérité à 1), un malus de taille de –2 aux jets d'attaque et enfin un malus de taille de –2 à la CA du fait de sa grande taille.

2. S'il dépense 6 points psi supplémentaires, il peut manifester cette faculté en une action rapide plutôt qu'en une action simple.

3. S'il dépense 2 points psi supplémentaires, la durée de la faculté passe de 10 minutes par niveau au lieu de 1 round par niveau.

### Fabrication psionique

Métacréativité (création)
**Niveau :** créateur 4
**Signes apparents :** matériel
**Temps de manifestation :** voir description du sort
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible :** jusqu'à 0,3 m³/niveau (voir description)
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 7

Identique à *fabrication* (voir page 240 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près.

### Fabrication psionique suprême

Métacréativité (création)
**Niveau :** créateur 6
**Cible :** jusqu'à 3 m³/niveau
**Points psi :** 11

Identique à *fabrication psionique*, à ces indications près. Dix fois plus de matériau est affecté par la faculté.

### Fausses impressions sensorielles

Télépathie [mental]
**Niveau :** télépathe 3
**Signes apparents :** mental
**Temps de manifestation :** 1 round
**Portée :** longue (120 m + 12 m/niveau)
**Cible :** 1 créature
**Durée :** concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 5

Cette faculté permet de falsifier partiellement l'un des sens de la cible. Cette dernière croit voir, entendre, sentir ou goûter une chose différente de ce que ses sens lui communiquent en réalité. Il est impossible de fabriquer des sensations de toutes pièces, et on ne peut pas rendre la cible totalement inconsciente d'une sensation existante. Toutefois, il est possible de faire passer une sensation particulière pour une autre. Par exemple, le psionique peut faire en sorte qu'un humain ressemble à un nain (ou qu'un humain ressemble à un autre humain en particulier), qu'une porte fermée paraisse ouverte, qu'une cuve d'acide sente l'eau de rose, qu'un perroquet ait l'air d'un serre-livres, que des rations éventées aient le goût de fruits frais, qu'un léger tapotement sur l'épaule fasse le même effet que le lame d'une dague pressée contre la peau, qu'un cri retentisse comme le mugissement du vent, etc.

À chaque round, il est possible de changer de sens falsifié. On ne peut modifier la taille d'un objet de plus de 50%. Ainsi, il est impossible de donner à un château l'apparence d'une masure, mais on peut faire en sorte qu'il ressemble à un autre château ou à une simple colline de même taille. Si l'on utilise *fausses impressions sensorielles* pour distraire un psionique ennemi qui tente de manifester une faculté, celui–ci doit effectuer un test de Concentration comme s'il était agrippé ou immobilisé.

Parce que cette faculté modifie les sens d'une cible, elle permet de tromper cette dernière lorsqu'elle utilise *vision lucide* ou d'autres moyens de rassembler des informations (à la condition que le psionique sache que sa cible utilise un effet de ce type et qu'il puisse maintenir sa concentration).

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires que le psionique dépense pour cette faculté, il peut affecter une cible de plus. Les cibles supplémentaires ne peuvent pas être à plus de 4,50 mètres les unes des autres.

### Fission

Psychométabolisme
**Niveau :** égoïste 7
**Signes apparents :** olfactif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Effet :** un double du psionique
**Durée :** 1 round/niveau (T)
**Points psi :** 13

Le psionique peut se diviser et créer une réplique exacte de lui-même, qui apparaît à 1,50 mètre de lui. Le double pense et agit exactement comme le psionique et obéit à ses ordres, mais il ne ferait rien que le psionique ne ferait pas lui-même. Il possède toutes ses caractéristiques, mais pas son équipement magique ou psionique (il possède par contre une réplique de tout le matériel normal, des vêtements, de l'armure et ainsi de suite, ainsi qu'une copie ordinaire des objets psioniques ou magiques). Le psionique et son double se partagent à égalité les points psi, les utilisations quotidiennes restantes de pouvoirs spéciaux, etc. Le psionique reste psioniquement focalisé s'il l'était lors de la manifestation de la faculté. Pour déterminer les facultés auxquelles le double peut accéder, on le considère comme égal à l'original, mais doté de 2 niveaux négatifs (durant toute la durée de la faculté, les 2 niveaux négatifs ne peuvent être retirés par aucun moyen). La copie possède tous les traits physiques du psionique au moment de la manifestation de la faculté. Les facultés, les sorts et les autres effets actifs sur l'original lors de la manifestation ne s'appliquent pas à la copie.

À expiration de la faculté, ou lorsque le psionique décide d'y mettre un terme, son double et lui se rejoignent, quelle que soit la distance qui les sépare. Le psionique regagne tous les points psi que la copie n'a pas utilisés. Il encaisse

aussi la moitié des dégâts subis par le double pendant son existence. Ces dégâts peuvent éventuellement le conduire dans les négatifs mais ne peuvent faire descendre les points de vie au-delà de –9

Si la copie meurt avant la fin de la durée de l'effet, il n'y a pas de réunion et le psionique reçoit un niveau négatif. Si le psionique meurt, la copie reste en vie, contrôlée par le même joueur, mais conserve ses 2 niveaux négatifs. Lorsque la durée de la manifestation arrive à son terme, l'un des niveaux négatifs est immédiatement converti en niveau perdu. L'autre niveau négatif peut être retiré par des moyens classiques.

Le psionique ne peut avoir qu'une seule *fission* active en même temps. La copie ne peut utiliser cette faculté. Il n'est pas possible d'utiliser *fusion* ou *métharmonie* avec une copie ou d'utiliser une faculté ou un effet permettant de partager ses capacités (la somme du psionique et de sa copie sera toujours égale au psionique). De même, tenter d'utiliser des facultés comme *griffes du vampire* ou *arme vampirique* pour blesser une copie ne fait que blesser la copie, sans guérir le psionique. *Transfert empathique* ou des facultés similaires sont tout aussi inefficaces (se transférer des blessures à soi-même n'est pas une bonne solution pour se guérir).

Toutes les facultés qui affectent une créature issue d'une *fission* (l'original ou la copie) cessent lorsque la *fission* cesse. Tous les dégâts, y compris les pertes de points de vie, les affaiblissements temporaires de caractéristique, les diminutions permanentes de caractéristique et les dégâts de feu sont additionnés.

## Flagellation spirituelle

Télépathie [mental]
**Niveau** : psion/prodige 2
**Signes apparents** : auditif
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Cible** : une créature
**Durée** : instantanée
**Jet de sauvegarde** : Volonté, demi-dégâts (voir description)
**Résistance psionique** : oui
**Points psi** : 3

Les assauts mentaux répétés du psionique lacèrent l'ego de son adversaire, affaiblissant sa confiance en lui. La cible subit un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Charisme ou la moitié (minimum 1 point) si elle réussit son jet de sauvegarde. Une cible qui rate cette sauvegarde est de plus hébétée pendant 1 round.

**Amélioration.** Tous les 4 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, l'affaiblissement temporaire de Charisme augmente de 1d4 points et le DD de sauvegarde augmente, lui, de 2.

## Flottaison

Psychoportation
**Niveau** : guerrier psychique 1, psion/prodige 1
**Signes apparents** : auditif
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : personnelle
**Cible** : le psionique
**Durée** : 1 round/niveau (T)
**Points psi** : 1

Le psionique se soutient mentalement dans l'eau ou dans tout autre liquide. Il peut nager avec une vitesse de 3 mètres en utilisant simplement cette faculté, ou l'utiliser pour augmenter sa vitesse de nage de 3 mètres.

## Force de l'adversaire

Psychométabolisme
**Niveau** : guerrier psychique 2
**Signes apparents** : visuel (voir description)
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : personnelle
**Cible** : le psionique
**Durée** : 1 round/niveau (T)
**Points psi** : 3

Le psionique est capable de vider un adversaire de sa force à son profit.

L'une de ses armes manufacturées va l'y aider en infligeant un affaiblissement temporaire de 1 point de Force à chaque coup au but. Le psionique gagne ce point comme un bonus d'altération à sa Force. La Force aspirée de différents adversaires est comptée séparément. Le total de Force siphonné est considéré comme un bonus d'altération de la Force indépendant (maximum +8) et le psionique ne prend en compte que le plus grand de ces bonus d'altération.

**Amélioration.** Il est possible d'améliorer cette faculté de l'une ou des deux façons suivantes.

1. Tous les 3 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, le maximum du bonus d'altération possible pour le psionique augmente de 2.

2. Si le psionique dépense 6 points psi supplémentaires, il peut manifester cette faculté par une action rapide.

## Force télékinésique

Psychokinésie [force]
**Niveau** : psion/prodige 3
**Signes apparents** : visuel
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Cible** : un objet à la fois
**Durée** : concentration, jusqu'à 1 round/niveau
**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (objet) (voir description)
**Résistance psionique** : oui (objet)
**Points psi** : 5

Le psionique peut déplacer un objet en se concentrant sur son emplacement actuel, puis vers le lieu à atteindre, créant une force de mouvement. L'objet ciblé ne doit pas peser plus de 125 kg. Il se déplace à la vitesse de 6 mètres par round. Une créature peut annuler l'effet sur un objet qu'elle possède grâce à un jet de Volonté réussi ou grâce à sa résistance psionique. L'objet peut être déplacé sur le sol ou dans les airs.

La faculté s'arrête si l'objet sort de la portée, si le psionique arrête de se concentrer, si l'objet tombe ou s'il s'arrête. Il est possible d'abandonner un objet pour en déplacer un autre durant la durée de la faculté, tant que le psionique n'arrête pas sa concentration.

Un objet peut être manipulé grâce à la télékinésie comme si le psionique le tenait dans une main. Par exemple, un levier ou une corde peut être tiré, une clef tournée, un objet pivoté et ainsi de suite tant que la force requise ne dépasse pas la limite de poids. Le psionique peut aussi tenter de faire ou défaire des nœuds ou d'effectuer d'autres actions aussi délicates, mais dans ce cas il doit alors réussir un test d'Intelligence (dont le DD est déterminé par le MD).

Si le psionique se concentre au moins 5 rounds sur un objet non tenu, il peut tenter de le casser ou de fracasser en faisant un test de Force, sauf s'il applique son modificateur de caractéristique primordiale pour le test plutôt que son modificateur de Force.

**Amélioration.** Pour chaque point psi supplémentaire dépensé, la limite de poids autorisé augmente de 12,5 kg.

## Forme ectoplasmique

Psychométabolisme
**Niveau** : égoïste 3, guerrier psychique 3
**Signes apparents** : olfactif
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : personnelle
**Cible** : le psionique
**Durée** : 1 minute/niveau (T)
**Points psi** : 5

Le psionique et son équipement se transforment en une masse partiellement translucide d'ectoplasme ondulant qui, de manière générale conserve la forme normale du psionique. Celui-ci bénéficie d'une réduction des dégâts de 10/psioniques ainsi qu'une immunité contre les poisons et les coups critiques. Son armure matérielle perd toute utilité, bien que sa taille, sa Dextérité, son bonus de parade et son bonus d'armure provenant d'effets de force (comme ceux que confère *armure d'inertie*) s'appliquent toujours à la CA.

Le psionique peut manifester des facultés lorsqu'il utilise la *forme ectoplasmique*, mais il doit réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau de faculté) pour chaque nouvelle faculté qu'il tentera de manifester.

Il ne peut plus attaquer physiquement, perd ses pouvoirs surnaturels (s'il en a) et ne peut pas parler lorsqu'il est sous *forme ectoplasmique*. Il ne peut pas courir mais il peut voler à la vitesse de 6 mètres (parfaite). Il est capable de se faufiler au travers de petits trous ou d'étroites ouvertures (même de simples fissures), avec tout ce qu'il porte et tient en main. Le psionique est sujet aux effets du vent et ne peut entrer ni dans l'eau ni dans d'autres liquides. Il ne peut pas non plus activer ou manipuler des objets, y compris ceux qu'il transporte avec lui. Les objets constamment actifs restent actifs même si dans certains cas leurs effets peuvent être inutiles (comme ceux qui donnent des bonus d'armure ou d'armure naturelle).

### Forme éthérée psionique

Psychoportation
**Niveau :** nomade 7
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 round/niveau (T)
**Points psi :** 13

Identique à *forme éthérée* (voir page 243 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près.

### Forteresse d'intellect

Psychokinésie
**Niveau :** psion/prodige 4
**Signes apparents :** auditif
**Temps de manifestation :** 1 action immédiate
**Portée :** 6 m
**Zone d'effet :** étendue de 6 m de rayon centrée sur le psionique
**Durée :** 1 round
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 7

Le psionique s'enferme avec d'éventuels alliés dans une forteresse chatoyante de forces télékinésiques. Tous les dégâts issus de facultés ou de pouvoirs psioniques subis par ceux qui se trouvent dans la zone d'effet d'une *forteresse d'intellect*, y compris les affaiblissements de caractéristiques, sont réduits de moitié. Cette diminution s'applique avant toutes les autres facultés ou les effets qui peuvent aussi réduire ces dégâts (comme la réduction des dégâts ou l'esquive totale).

Les facultés n'étant pas sujettes à la résistance psionique ne sont pas affectées par la *forteresse d'intellect*.

Le psionique peut manifester cette faculté suffisamment rapidement pour bénéficier de ses avantages en cas d'urgence. La manifestation de cette faculté nécessite une action immédiate (cf. page 59). Le psionique peut l'utiliser même en dehors de son tour de jeu.

### Forteresse de volontéindomptable

Télépathie [mental]
**Niveau :** psion/prodige 5
**Signes apparents :** auditif
**Temps de manifestation :** 1 action immédiate
**Portée :** 3 m
**Zone d'effet :** émanation de 3 m de rayon centrée sur le psionique
**Durée :** 1 round
**Jet de sauvegarde :** aucun (inoffensif)
**Résistance psionique :** oui (inoffensif)
**Points psi :** 9

Le psionique érige un bastion de pensées tellement fort qu'il peut offrir sa protection au psionique ainsi qu'à ceux qui se trouvent autour de lui, améliorant la maîtrise mentale de tout le monde. Le psionique et toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet gagnent une résistance psionique de 19 contre toutes les facultés mentales.

Le psionique peut manifester cette faculté instantanément, assez rapidement pour profiter de sa protection en cas de danger. La manifestation de cette faculté nécessite une action immédiate (cf. page 59). Le psionique peut l'utiliser même en dehors de son tour de jeu.

**Amélioration.** Pour chaque point psi supplémentaire dépensé par le psionique, la durée de la faculté augmente de 1 round et la résistance psionique augmente de 1 point.

### Fusion

Psychométabolisme
**Niveau :** égoïste 8
**Signes apparents :** auditif, matériel et visuel
**Temps de manifestation :** 1 round
**Portée :** contact
**Cible :** le psionique et une créature consentante de son type et de sa taille ou plus petite
**Durée :** 1 minute/niveau (T)
**Points psi :** 15, PX

Le psionique et une autre créature fusionnent en un être unique. La seconde créature doit être vivante, tangible, consentante et de taille identique ou inférieure. En tant que source de la manifestation, le psionique contrôle les actions de cet être fusionné. Il peut éventuellement laisser le contrôle à la créature. Mais aussitôt qu'il l'a abandonné, il ne peut le reprendre tant que la créature ne le lui rend pas.

L'être fusionnel possède le nombre de points de vie actuel du psionique en plus du nombre de points de vie actuel de la créature. L'être fusionnel maîtrise toutes les facultés connues par le psionique et la créature, obtient la somme de leurs points psi et connaît ou a préparé tous les sorts que l'un et l'autre possèdent (le cas échéant). De même, tous les dons, les pouvoirs de race et les aptitudes de classe sont mis en commun (si les deux créatures ont ces aptitudes en communs, l'être fusionnel ne les aura qu'en un exemplaire). Pour chacune des six caractéristiques, l'être fusionnel obtient la plus haute des valeurs des deux créatures. De même, il aura le plus grand nombre de dés de vie des deux ou le plus haut niveau de manifestation. Cela implique que l'être fusionnel utilise les meilleurs jets de sauvegarde, bonus d'attaque et modificateurs de compétence des deux créatures. Il en va de même pour les niveaux de manifestation de facultés puisqu'il prend la plus haute valeur possédée par les deux créatures avant la fusion.

Le psionique décide quel équipement sera absorbé par la fusion et quel équipement restera disponible. Les objets fusionnés reviennent à leurs propriétaires lorsque l'effet s'arrête.

Lorsque la faculté arrive à son terme, l'être fusionnel se sépare. L'autre créature apparaît dans une zone adjacente au psionique (qu'il détermine). Si la séparation a lieu dans un espace extrêmement réduit, l'autre créature est expulsée vers le plan Astral pour se matérialiser dans l'espace libre le plus proche mais subissant 1d6 points de

dégâts pour chaque tranche de 3 mètres de matière solide qu'elle aura traversée.

Les dégâts subis par l'être fusionnel sont répartis entre le psionique et la créature lorsque la faculté arrive à terme. Le psionique ne peut quitter une *fusion* avec plus de points de vie qu'il ne possédait avant d'y entrer (sauf s'il était blessé avant la *fusion* et que pendant sa durée, il a été soigné). De la même manière, les points psi restants de l'être fusionnel sont répartis entre le psionique et la créature (ce dernier peut quitter la *fusion* avec plus de points qu'il n'avait en entrant mais sans pour autant dépasser son maximum autorisé par son niveau et sa caractéristique). Les affaiblissement temporaires de caractéristiques et les niveaux négatifs sont aussi partagés équitablement. Si le nombre de points perdus dans une caractéristique ou le nombre de niveaux négatifs est impair, c'est le psionique qui choisit qui subira la plus grosse perte entre lui et la créature.

Si un être fusionnel est tué, il se sépare en les deux créatures d'origine. L'une comme l'autre est morte. Il est impossible d'utiliser *fission* sur un être fusionné.

*Coût en PX* 50 PX

## Genèse

Métacréativité (création)
**Niveau :** créateur 9
**Signes apparents :** matériel
**Temps de manifestation :** 1 semaine (8 heures/jour)
**Portée :** 54 m (voir description)
**Effet :** un demi-plan contigu au plan Astral, centré sur le lieu du psionique
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 17, PX

Cette faculté permet de créer un plan fini dont l'accès est limité (un demi-plan). Les demi-plans créés au moyen de *genèse* sont de très petite taille et, pour ainsi dire, mineurs.

Cette faculté fonctionne mieux lorsque le psionique se trouve dans le plan Astral (de nombreuses facultés donnent accès à ce plan, dont *caravane astrale* et *changement de plan*). Sa manifestation crée une fluctuation de densité locale précipitant la création d'un demi-plan. Tout d'abord, le nouveau plan croît à la vitesse de 30 cm de rayon par jour (jusqu'à un rayon maximum initial de 54 mètres), en tirant sa substance de la matière ectoplasmique astrale qui l'entoure. Lorsque le nouveau demi-plan a atteint sa taille maximale, il ne cesse pas véritablement de grandir, mais son taux de croissance chute à seulement 30 cm de rayon par semaine (environ 15 mètres par an). Une fois le demi-plan créé, le psionique peut s'y rendre grâce une *caravane astrale* ou un *changement de plan* ou n'importe quelle autre faculté (ou lien permanent) qu'il a préparée par ailleurs.

Lorsqu'il manifeste *genèse*, le psionique peut décider de l'environnement qui règne au sein du demi-plan, celui-ci se confortant à tous les désirs qu'il est capable de visualiser. Il détermine des caractéristiques comme l'atmosphère, l'eau, la température et la forme générale du terrain. Cette faculté ne saurait créer la vie (ce qui exclut autant la faune que la flore), pas plus que des constructions telles que bâtiments, routes, puits, donjons, etc. Ces éléments doivent être introduits dans le demi-plan d'une autre manière par le psionique. Il ne peut pas non plus créer des effets psioniques persistants à l'aide de cette manifestation. Il doit les ajouter séparément. De même, il ne peut créer un demi-plan de matière exotique comme l'argent ou l'uranium. Il est limité à la pierre et à la terre. Enfin, il ne peut pas manipuler la caractéristique temporelle de son demi-plan. Elle est identique à celle du plan Matériel.

Une fois que le demi-plan a atteint un rayon de 54 mètres, le psionique peut manifester cette faculté à nouveau pour ajouter graduellement 54 mètres de rayon, etc.

**Antigenèse.** Si *genèse* est manifesté dans le plan Matériel, la faculté fonctionne et le demi-plan grandit à la vitesse indiquée plus haut. Cependant, il ne pourra avoir qu'un rayon maximum de 30 cm/niveau. Les énergies du nouveau plan sont annulées par celles du plan d'origine, ce qui provoque la création d'une zone morte, qui croît comme un cancer sur le plan d'origine. Au fur et à mesure de leur progression, les frontières de la zone effacent les constructions, les paysages naturels et les cours d'eau, ne laissant derrière elles qu'une plaine infinie de poussière inerte. Les êtres vivants qui franchissent les frontières de la zone ne sont pas directement blessés. Néanmoins, les plantes ne peuvent se nourrir dans la poussière restante, les créatures marines meurent encore plus vite du fait de la transformation de l'eau en poussière et les animaux capables de se déplacer ont suffisamment d'instinct pour s'éloigner de la zone.

Lorsque la limite de transformation passe, il ne reste rien de vivant dans la zone morte. Après de longues années, elle peut être à nouveau colonisée naturellement par des bactéries, des plantes puis des animaux.

*Coût en PX.* 1 000 PX

## Glissement dimensionnel

Psychoportation (téléportation)
**Niveau :** guerrier psychique 3
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible :** le psionique (voir description)
**Durée :** instantanée
**Points psi :** 5

Cette faculté permet au psionique de se déplacer instantanément de l'endroit où il se trouve vers tout autre lieu situé à portée et dans son champ de vision. Le psionique peut au maximum porter avec lui une charge intermédiaire (ce qui inclut des créatures dont le poids n'excède pas 10 kg).

Le mouvement induit par l'utilisation du *glissement dimensionnel* ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Si le psionique tente d'une façon ou d'une autre de se transférer vers un emplacement déjà occupé par un corps solide ou qu'il ne voit pas (ce qui peut arriver si ses perceptions sont contrôlées par un télépathe), la faculté ne fonctionne pas.

**Amélioration.** Si le psionique dépense 4 points psi supplémentaires, il peut manifester la faculté par une action de mouvement.

## Graine spirituelle

Télépathie (coercition) [Mal, mental]
**Niveau :** télépathe 8
**Signes apparents :** mental
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** contact
**Cible :** un humanoïde de taille M ou inférieure
**Durée :** instantanée (voir description)
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 15, PX

Cette faculté permet au psionique d'imprimer la totalité de son psychisme dans le subconscient de la cible. Si elle est implantée avec succès, la graine spirituelle « germe » durant une période d'une semaine. Pendant ce temps, la cible commence à prendre les manières du psionique sans véritablement s'en rendre compte. Par exemple, si le psionique a l'habitude de murmurer « Bien sûr, bien sûr … », on entendra bientôt les mêmes mots sortir de la bouche de la cible, sans qu'elle ne le réalise.

Une fois l'intégration achevée (après sept jours), la cible devient le psionique, en esprit, tel qu'il était au moment de la manifestation de la faculté, mais avec

8 niveaux d'expérience de moins. En fait, la cible a reçu 8 niveaux négatifs mais ces derniers ne peuvent être annulés. La cible ne possède aucune de ses caractéristiques physiques, ni la moindre partie de son équipement, mais elle est bel et bien dotée de ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme telles qu'elles étaient 8 niveaux auparavant. La cible connaît également les facultés que connaissait alors le psionique.

Initialement, les deux personnalités sont parfaitement identiques, mais elles peuvent diverger par la suite. Bien qu'elle poursuive son existence avec la mémoire et l'expérience du psionique, la victime possède toujours son « âme » et son corps d'origine et est libre de développer sa propre personnalité en fonction de ses expériences. Par conséquent, la cible n'est ni l'esclave ni le serviteur du psionique, mais bel et bien un PNJ à part qui partage avec lui ses souvenirs précédents la manifestation.

*Protection contre le Mal* ou un sort (ou faculté) similaire empêche d'implanter la *graine spirituelle* ou empêche qu'elle ne germe tant que la protection dure. À n'importe quel moment avant la germination, il est possible d'extraire la graine spirituelle de l'esprit de la cible en usant de *chirurgie psychique* ou du sort de *rectification de la réalité*. Une nouvelle manifestation de *graine spirituelle* nettoie également l'esprit de la cible

*Coût en PX.* 3 000 PX

## Graisse psionique

Métacréativité (création)
**Niveau :** psion/prodige 1
**Signes apparents :** visuel ou olfactif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible ou zone d'effet :** un objet ou une surface de 3 m de côté
**Durée :** 1 round/niveau (T)
**Jet de sauvegarde :** voir description du sort
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 1

Identique à *graisse* (voir page 246 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près. Cette faculté est parfois appelée *lustre ectoplasmique*.

## Greffe d'arme

Psychométabolisme
**Niveau :** guerrier psychique 3
**Signes apparents :** olfactif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 24 heures (T)
**Points psi :** 5

Cette faculté permet au psionique de s'attacher à l'extrémité du bras une arme de corps à corps, qui peut être normale, psionique ou magique. L'arme devient une extension naturelle du membre et la main se transforme très progressivement en manche, poignée ou extrémité de l'arme. Lorsque le psionique et son arme ne font plus qu'un, ce dernier gagne un bonus d'aptitude de +1 à tous ses jets d'attaque et de dégâts lorsqu'il fait usage de l'arme.

L'arme ainsi greffée est considérée à la fois comme une arme manufacturée et une arme naturelle en ce qui concerne les effets qui distinguent les deux types d'arme. Par exemple, en tant qu'arme naturelle, une arme greffée peut être utilisée pour décharger l'énergie d'une faculté de contact. Il est même possible d'utiliser l'arme pour porter une attaque normale alors qu'elle est chargée avec l'énergie d'une faculté de contact (cf. *Retenir un sort de contact*, page 141 du *Manuel des Joueurs*).

L'utilisation de *greffe d'arme* remplace les effets de *griffes de la bête*, et le psionique inflige avec cette main les dégâts de base de l'arme (et non ceux des griffes).

Tant qu'une arme est greffée à la main du psionique, il perd l'usage de sa main et subit un malus de –2 à tous les tests de compétences en nécessitant l'usage. Les facultés permettant de se métamorphoser de manière temporaire peuvent ignorer l'arme greffée ou l'affecter, à son gré. Si l'arme encaisse des dégâts, le psionique en subit aussi. S'il est soigné, c'est également le cas de son arme. Si elle est détruite, le psionique perd immédiatement 2 points de Constitution

*Illus. de W. Reynolds*

*Greffe d'arme*

de façon permanente. Cette perte de caractéristique perdure jusqu'à la restauration de l'anatomie normale du psionique (au moyen d'une *régénération* ou d'un effet similaire).

Lorsque la faculté s'achève, l'arme greffée tombe à terre et la main du psionique reprend sa forme initiale.

### Grêle de cristal

Métacréativité (création)
**Niveau** : créateur 5
**Signes apparents** : auditif et visuel
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Zone d'effet** : rayonnement de 6 m de rayon
**Durée** : instantanée
**Jet de sauvegarde** : Réflexes, demi-dégâts
**Résistance psionique** : non
**Points psi** : 9

Un minuscule cristal ectoplasmique sort de la main ouverte du psionique et grandit rapidement pour devenir une sphère de cristal d'un diamètre de 60 cm tout en se dirigeant vers le point ciblé. Il est possible d'indiquer à la sphère une cible ou bien un point précis dans l'espace (l'intersection de plusieurs cases).

Si le psionique indique au cristal une cible unique, il doit réussir une attaque de contact à distance pour l'atteindre. Toute créature ou objet touché par la sphère subit 5d4 points de dégâts contondants.

Que le cristal touche sa cible, la manque ou soit projeté vers un point dans l'espace, il explose à son arrivée, là où le psionique l'aura dirigé. Toute personne se trouvant à 6 mètres ou moins de l'explosion subit 9d4 points de dégâts tranchants provoqués par les milliers de copeaux de cristal violemment éparpillés.

**Amélioration.** Pour chaque point psi supplémentaire dépensé par le psionique, les dégâts infligés par l'explosion augmentent de 1d4.

### Griffe bidimensionnelle

Psychométabolisme
**Niveau** : guerrier psychique 3
**Signes apparents** : matériel
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : personnelle
**Cible** : le psionique
**Durée** : 10 minutes/niveau
**Points psi** : 5

Si le psionique a déjà une attaque de griffes (en tant qu'arme naturelle, ou grâce à la faculté *griffes de la bête*), il peut utiliser cette faculté pour l'améliorer. L'une des griffes devient bidimensionnelle ce qui la rend effilée comme une lame de rasoir. L'arme est à présent aiguisée psioniquement, ce qui augmente sa zone de critique possible de 20 à 19–20. Cet avantage ne se cumule pas avec d'autres effets qui améliorent la zone de critique possible de l'arme.

### Griffe métaphysique

Psychométabolisme
**Niveau** : guerrier psychique 1
**Signes apparents** : auditif
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : personnelle
**Cible** : le psionique
**Durée** : 1 minute/niveau (T)
**Points psi** : 1

Si le psionique a déjà une attaque de griffes (en tant qu'arme naturelle, ou grâce à la faculté *griffes de la bête*), ou une attaque de morsure (là encore en tant qu'arme naturelle ou issue d'une faculté comme *morsure du loup*), il peut utiliser cette faculté pour ajouter à l'une de ses armes un bonus d'altération de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts.

**Amélioration.** Si le psionique dépense 4 points psi supplémentaires, la durée de cette faculté passe à 1 heure par niveau, et le bonus d'altération de l'arme naturelle augmente de 1.

### Griffes d'énergie

Psychokinésie [voir description]
**Niveau** : guerrier psychique 4
**Signes apparents** : visuel
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : personnelle
**Cible** : le psionique
**Durée** : 1 round/niveau
**Points psi** : 7

Si le psionique a déjà une attaque de griffes (en tant qu'arme naturelle, ou grâce à la faculté *griffes de la bête*), il peut utiliser cette faculté pour donner de l'énergie à cette arme. L'attaque des griffes inflige +1d6 points de dégâts supplémentaires d'électricité, de feu ou de froid (en fonction du type d'énergie choisi au moment de la manifestation), sur un coup au but. En cas de coup critique, la faculté inflige +1d10 points de dégâts d'énergie supplémentaires si le multiplicateur de critique est de ×2, +2d10 s'il est de ×3 et +3d10 s'il est de ×4.

Cette faculté peut se manifester sur une attaque de griffes qui inflige déjà des dégâts d'énergie, et les deux effets se cumulent (même s'ils infligent le même type de dégâts). Par contre, cette faculté ne se cumule pas avec elle-même (même si elle est utilisée pour infliger deux types d'énergie différents). La version la plus récente remplace la précédente.

La faculté a pour registre le type d'énergie destructive transmis à l'arme naturelle.

### Griffes de la bête

Psychométabolisme
**Niveau** : guerrier psychique 1
**Signes apparents** : visuel
**Temps de manifestation** : 1 action rapide
**Portée** : personnelle
**Cible** : le psionique
**Durée** : 1 heure/niveau
**Points psi** : voir description

Le psionique fait appel à la nature bestiale qui est en lui et transforme psioniquement ses mains en griffes mortelles. Il gagne ainsi deux attaques naturelles avec ses griffes, chacune infligeant 1d4 points de dégâts (1d6 si le psionique est de taille G et 1d3 s'il est de taille P), plus son bonus de Force.

Puisque les griffes sont des armes naturelles, le psionique est considéré comme armé lorsqu'il les utilise. Elles peuvent être affectées par les facultés, sorts et effets qui altèrent ou améliorent les armes naturelles (comme le sort *morsure magique*). Le psionique peut choisir d'infliger des dégâts non-létaux à l'aide de ses griffes, mais il subit le malus habituel de –4 à ses jets d'attaque.

Les griffes du psionique fonctionnent comme les armes naturelles des autres monstres (cf. page 306 du *Manuel des Monstres*). Il peut porter un coup de griffes lors d'une attaque simple, ou deux coups lors d'une attaque à outrance. Tous les jets d'attaque sont effectués avec son bonus de base à l'attaque normal. Il ne subit aucune pénalité liée à l'usage de deux armes, et les griffes ne sont pas une attaque secondaire. Le nombre d'attaques de griffes lors d'une attaque à outrance est fixe, il n'augmente pas même si le bonus de base à l'attaque du psionique est de +6 ou plus.

Le psionique peut manifester cette faculté d'une simple pensée avant son attaque, suffisamment rapidement pour profiter du bénéfice de la faculté pendant le même tour de jeu. La manifestation de cette faculté nécessite une action rapide (cf. page 59), que le psionique ne peut donc pas effectuer en dehors de son tour de jeu.

Les griffes peuvent être appelées et rétractées en une action rapide pendant

la durée de la faculté. Si le psionique attaque avec une arme manufacturée ou une autre attaque naturelle, il ne peut effectuer aucune attaque de griffes pendant ce round. Il peut encore porter, manipuler des objets et lancer des sorts avec ses griffes comme s'il le faisait avec ses mains.

**Amélioration.** S'il dépense des points psi supplémentaires, le psionique peut générer une transformation plus importante et des griffes encore plus mortelles, comme indiqué dans la table suivante.

| | Dégâts des griffes | | |
|---|---|---|---|
| Points psi | petit | moyen | grand |
| 1 | 1d3 | 1d4 | 1d6 |
| 3 | 1d4 | 1d6 | 1d8 |
| 5 | 1d6 | 1d8 | 2d6 |
| 7 | 1d8 | 2d6 | 3d6 |
| 11 | 2d6 | 3d6 | 4d6 |
| 15 | 3d6 | 4d6 | 5d6 |
| 19 | 4d6 | 5d6 | 6d6 |

## Griffes du vampire

Psychométabolisme
**Niveau :** guerrier psychique 3
**Signes apparents :** matériel et visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 round/niveau
**Points psi :** 5

Si le psionique a déjà une attaque de griffes (en tant qu'arme naturelle, ou grâce à la faculté *griffes de la bête*), il peut utiliser cette faculté pour changer la nature de l'arme. Lorsque cette faculté se manifeste, les griffes du psionique prennent une luminosité de mauvais augure. À chaque attaque de griffes réussie contre une créature vivante de taille P ou supérieure, le psionique récupère un certain nombre de points de vie.

Il récupère un nombre de points de vie égal à la moitié des dégâts de base infligés par les *griffes du vampire* (arrondis à l'inférieur). Les dégâts additionnels infligés du fait d'une grande Force et autres altérations ne comptent pas dans le nombre de points de vie regagnés. De plus, le transfert ne se fait que tant qu'il reste au moins 1 point de vie à sa cible. Tous les dégâts réduisant les points de vie de cette dernière à 0 ou moins ne bénéficient pas au psionique.

Le psionique ne guérit pas si son attaque n'inflige que des dégâts non-létaux (comme, par exemple, lorsqu'il attaque une créature qui a une capacité de régénération). De plus, il n'obtient aucun soin lorsqu'il attaque une créature étant sous l'effet d'une *biorétroaction*. Utiliser *fission* sur soi-même et attaquer la copie ne fonctionne pas pour prodiguer des soins.

## Griffes toxiques

Psychométabolisme (création)
**Niveau :** guerrier psychique 1
**Signes apparents :** matériel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 min/niveau ou jusqu'à utilisation
**Points psi :** 1

Si le psionique a déjà une attaque de griffes (en tant qu'arme naturelle, ou grâce à la faculté *griffes de la bête*), il peut utiliser cette faculté pour produire un venin bénin qui suinte de l'une de ses griffes. Lors de sa prochaine attaque de corps à corps réussie, le venin infligera à la cible un affaiblissement temporaire de 2 points de Constitution. La victime du venin peut faire un jet de Vigueur pour annuler ses effets (DD 10 + 1/2 du niveau de manifestation du psionique + modificateur de caractéristique primordiale du psionique).

**Amélioration.** Tous les 6 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, l'affaiblissement temporaire de la Constitution augmente de 2.

## Griffes venimeuses

Psychométabolisme (création)
**Niveau :** guerrier psychique 4
**Signes apparents :** matériel (voir description)
**Temps de manifestation :** 1 action rapide
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 min/niveau ou jusqu'à utilisation
**Jet de sauvegarde :** aucun et Vigueur, annule (voir description)
**Points psi :** 7

Si le psionique a déjà une attaque de griffes (en tant qu'arme naturelle, ou grâce à la faculté *griffes de la bête*), il peut utiliser cette faculté pour produire un venin létal qui suinte de l'une des griffes.

Lors de sa prochaine attaque de corps à corps réussie avec cette griffe (et pendant la durée de la faculté), le venin inflige à la cible un affaiblissement temporaire de 1d8 points de Constitution immédiat, puis un second affaiblissement identique de 1d8 points une minute plus tard. La cible peut annuler les effets du poison les deux fois en réussissant un jet de Vigueur.

## Hâte

Psychométabolisme
**Niveau :** égoïste 3, guerrier psychique 2
**Signes apparents :** auditif
**Temps de manifestation :** 1 action rapide
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** instantanée
**Points psi :** égoïste 5, guerrier psychique 3

Le psionique obtient une action de mouvement supplémentaire durant le round en cours. Par exemple, pendant son tour, il peut manifester cette faculté pour se mettre dans une position adaptée pour charger et, ensuite, il peut charger son adversaire. Éventuellement, il peut aussi manifester cette faculté pour bouger vers un adversaire, puis utiliser une action complexe pour porter plusieurs attaques sur lui. Il peut aussi effectuer une action complexe pour porter des attaques, puis utiliser la faculté pour s'éloigner de son adversaire (mais ce mouvement provoque normalement des attaques d'opportunité).

Le psionique peut manifester cette faculté d'une simple pensée, suffisamment rapidement pour en profiter avant de bouger. La manifestation de cette faculté nécessite une action rapide (cf. page 59), que le psionique ne peut donc pas effectuer en dehors de son tour de jeu.

## Hébétement psionique

Télépathie (coercition) [mental]
**Niveau :** psion/prodige 1
**Signes apparents :** matériel et mental
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible :** une créature humanoïde ayant 4 DV ou moins
**Durée :** 1 round
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 1

Identique à *hébétement* (voir page 247 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près.

**Amélioration.** Pour chaque point psi supplémentaire dépensé, la faculté peut affecter une créature ayant un dé de vie de plus.

## Hypercognition

Clairsentience
**Niveau :** prophète 8
**Signes apparents :** mental

**Temps de manifestation :** 1 action simple ou 1 action immédiate (voir description)
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** instantanée
**Points psi :** 15

Cette faculté permet de faire des déductions à la vitesse de la lumière, en se fondant sur le plus petit indice, motif ou bribe de souvenir présent à l'esprit du psionique. Il est capable d'établir des constats sensés concernant une personne, un lieu ou un objet, à partir de ce qui semble n'être qu'un savoir très limité. En réalité, il s'agit du résultat d'un processus logique rigoureux qui force l'esprit du psionique à prendre en compte, retrouver et mettre en corrélation toutes les bribes possibles de savoir concernant un sujet (à tel point que le psionique peut même récupérer des échos de sapience issus du plan Astral).

La nature du savoir obtenu sur le sujet de l'analyse dépend du MD, mais elle peut comprendre la réponse à une énigme, le moyen de sortir d'un dédale, quelques informations sur une personne, des légendes concernant un lieu ou un objet, ou même la réponse à un dilemme que l'esprit du psionique est incapable de surmonter.

Votre MD peut vous demander d'effectuer un test d'Intelligence pour recevoir l'information désirée (il en détermine secrètement le DD). Le psionique peut aussi manifester *hypercognition* en action immédiate avant de faire ce test d'Intelligence et bénéficier d'un bonus de +20.

## Identification psionique

Clairsentience
**Niveau :** psion/prodige 2
**Signes apparents :** matériel et mental
**Temps de manifestation :** 1 jour
**Portée :** contact
**Cible :** un objet touché
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 3

Identique à *identification* (voir page 247 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près. Cette faculté est utilisée pour identifier les propriétés des objets psioniques.

## Inamovibilité

Psychométabolisme
**Niveau :** guerrier psychique 4
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** concentration
**Points psi :** 7

Grâce à cette faculté, il est pratiquement impossible de déplacer le psionique. Son poids ne change pas, mais il se fixe mentalement à la réalité même du plan. Ainsi, en théorie, il est possible de s'ancrer dans les airs. Toute créature tentant de déplacer physiquement le psionique doit réussir un test opposé de Force (ce dernier ayant un bonus de +2). Une fois affecté par *inamovibilité*, le psionique ne peut plus bouger du lieu où il se trouve à moins qu'il n'arrête sa concentration, ce qui arrêtera en même temps la faculté.

Le psionique ne peut appliquer son bonus de Dextérité à sa classe d'armure, par contre son corps ainsi ancré obtient une réduction des dégâts de 15/–.

Il ne peut pas tenter d'attaque physique ou effectuer d'autres mouvements d'envergure. Le psionique peut effectuer des petits mouvements comme respirer, tourner la tête, bouger les yeux, parler, etc.). Les facultés du registre de la téléportation ou tout autre effet télékinétique qu'on manifesterait sur le psionique échouent.

**Amélioration.** Si le psionique dépense 8 points psi supplémentaires, il peut manifester cette faculté en une action immédiate.

## Incarnation

Métacréativité
**Niveau :** psion/prodige 5
**Signes apparents :** matériel
**Temps de manifestation :** 2 rounds
**Portée :** voir description
**Cible, effet ou zone d'effet :** voir description
**Durée :** permanente (voir description)
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 9, PX

Cette faculté rend certaines autres facultés permanentes. En fonction de la faculté à affecter, le psionique doit avoir un niveau de manifestation minimum et doit dépenser un certain nombre de PX.

Il est possible de rendre permanentes les facultés suivantes à la condition qu'elles concernent que le psionique.

| Facultés | Niveau de manifestation minimum | Coût en PX |
|---|---|---|
| *Connaissance de la direction et du lieu* | 9 | 500 PX |
| *Détection de téléportation* | 9 | 500 PX |
| *Détection de vision lointaine* | 15 | 2 000 PX |
| *Détection psionique* | 9 | 500 PX |
| *Don des langues psionique* | 11 | 1 000 PX |
| *Pensées dissimulées* | 9 | 500 PX |
| *Sens du danger* | 13 | 1 500 PX |
| *Vision dans le noir psionique* | 13 | 1 500 PX |
| *Vision de l'aura* | 15 | 2 000 PX |
| *Vision eflique* | 11 | 1 000 PX |
| *Visions multiples* | 13 | 1 500 PX |
| *Yeux lumineux* | 9 | 500 PX |

Le psionique doit manifester la faculté désirée et ensuite manifester *incarnation*

## Inflexion de la réalité

Clairsentience
**Niveau :** psion/prodige 8
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** voir description
**Cible, effet ou zone d'effet :** voir description
**Durée :** voir description
**Jet de sauvegarde :** aucun (voir description)
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 15, PX

*Inflexion de la réalité* permet au psionique de créer virtuellement n'importe quel type d'effet. Par exemple, cette faculté permet les choses suivantes :

- Dupliquer une faculté de la liste générale de psion/prodige (ou de la liste réservée à sa propre discipline, s'il est psion) et de niveau 6 ou inférieur.
- Dupliquer une faculté de la liste d'une autre classe (mais pas un sort) et de niveau 5 ou inférieur, comme une faculté de guerrier psychique.
- Dupliquer une faculté d'une liste réservée à une discipline de psion et de niveau 5 ou inférieur.
- Annuler l'effet nuisible de diverses facultés comme *domination psionique*, *quête* ou *aliénation mentale*.
- Produire n'importe quel autre effet d'un niveau de puissance similaire aux effets précédents (comme par exemple, qu'une créature réussisse automatiquement sa prochaine attaque, ou infliger un malus de –8 au prochain jet de sauvegarde).

Une faculté dupliquée autorise la cible à un jet de sauvegarde et à une résistance psionique normaux (mais le DD correspond à une faculté de 8e niveau).

Lorsque *inflexion de la réalité* duplique une faculté ayant un coût en PX, le psionique devra payer ce coût ou 300 PX (le plus important des deux). Lorsque *inflexion de la réalité* duplique un sort qui nécessite l'utilisation d'une composante matérielle, le psionique doit payer des

PX additionnels équivalents à la valeur de la composante, divisée par 5.

*Coût en PX.* 300 PX ou plus (voir plus haut)

### Invasion du subconscient

Télépathie (coercition) [mental]
**Niveau :** psion/prodige 2
**Signes apparents :** auditif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible :** une créature
**Durée :** concentration + 1 round
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 3

Identique à *confusion* (voir page 215 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près.

Des volutes de pensées flagellent et brouillent l'inconscient d'une créature, sapant ses capacités mentales. Tant que le psionique reste complètement concentré sur cette faculté, la cible est *confuse*, ce qui la rend incapable de décider seule ce qu'elle va faire. Il faut faire un jet sur la table suivante au début de chaque nouveau round de la cible pour savoir ce qu'elle fera pendant ce dernier.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, le DD de sauvegarde de cette faculté augmente de 1 et cette dernière peut affecter une nouvelle cible. Les cibles supplémentaires ne peuvent être à plus de 4,50 mètres les unes des autres.

| 1d100 | Comportement |
|---|---|
| 01–10 | Attaque le psionique avec des armes de contact ou à distance (ou se dirige vers le psionique si aucune attaque n'est possible). |
| 11–20 | Agit normalement. |
| 21–50 | Ne fait rien mais balbutie de façon incompréhensible. |
| 51–70 | Fuit le psionique le plus rapidement possible. |
| 71– 100 | Attaque la créature la plus proche (dans ce cas un cristal psi compte comme une partie de la cible). |

### Lame vampirique

Psychométabolisme
**Niveau :** guerrier psychique 3
**Signes apparents :** matériel et visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** 0 m
**Cible :** une arme portée par le psionique
**Durée :** 1 round/niveau
**Points psi :** 5

Identique à *griffes du vampire*, à ces indications près. La faculté affecte l'une des armes du psionique, tant qu'il la tient dans la main ou jusqu'à expiration de la faculté.

### Lecture d'objet

Clairsentience
**Niveau :** prophète 2
**Signes apparents :** auditif et matériel
**Temps de manifestation :** 1 minute
**Portée :** contact
**Cible :** un objet touché
**Durée :** concentration, jusqu'à 10 minutes/niveau (T)
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 3

Cette faculté permet de glaner certains renseignements au sujet du précédent propriétaire d'un objet inanimé. Les objets conservent des marques psychiques de leurs précédents propriétaires. Il est ensuite possible de les lire grâce à cette faculté. La quantité d'informations révélées dépend de la durée d'étude d'un objet particulier :

- *1 minute :* race du dernier propriétaire.
- *2 minutes :* sexe du dernier propriétaire.
- *3 minutes :* âge du dernier propriétaire.
- *4 minutes :* alignement du dernier propriétaire.
- *5 minutes :* comment le dernier propriétaire a acquis et perdu l'objet.
- *6 minutes et + :* race, puis sexe, puis âge, etc. de l'avant dernier propriétaire.

La faculté identifie toujours correctement le dernier propriétaire de l'objet, ainsi que le premier propriétaire (si le psionique maintient manifestée la faculté assez longtemps).

Il y a 90% de chances pour que la faculté identifie tous les propriétaires précédents de l'objet dans l'ordre mais il y a donc 10% pour que l'un d'eux soit oublié et, donc, non identifié.

La faculté ne va pas considérer comme un propriétaire une personne qui l'utilise négligemment (quelqu'un qui utilise l'objet pour attaquer une personne ou un objet n'est pas considéré comme l'utilisant négligemment).

Un objet n'ayant encore jamais appartenu à qui que ce soit ne donne aucune information. On peut poursuivre sa lecture quant aux précédents propriétaires et se renseigner à leur sujet tant que la faculté fait effet. Si le psionique lit une nouvelle fois un même objet, il ne reprend pas sa lecture à l'endroit de la liste des propriétaires où il s'était arrêté auparavant. Il recommence au début.

**Amélioration.** Pour chaque point psi supplémentaire dépensé, la durée maximale de la faculté augmente de 10 minutes.

### Lecture des pensées

Télépathie [mental]
**Niveau :** télépathe 2
**Signes apparents :** mental
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** 18 m
**Zone d'effet :** 1 émanation conique centrée sur le psionique
**Durée :** concentration jusqu'à 1 minute/niveau (T)
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (voir description)
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 3

Le psionique lit les pensées superficielles dans l'esprit d'une créature dans la zone d'effet, si elle rate son jet de Volonté. Une cible qui réussit son jet n'est pas affectée par la manifestation de la faculté, même si elle quitte la zone d'effet et qu'elle y entre à nouveau avant que la durée n'expire.

Les créatures ayant une intelligence animale n'ont que des pensées simples, instinctives. Si le psionique lit les pensées d'une créature dotée d'une Intelligence de 26 ou plus (ou dont l'Intelligence est supérieure d'au moins dix points par rapport à la sienne), il est étourdi pendant 1 round et la faculté s'arrête. Cette faculté ne permet pas de localiser précisément un esprit affecté s'il n'est pas dans la ligne de vue.

À chaque round, il est possible d'utiliser cette faculté sur une nouvelle zone d'effet. La faculté peut pénétrer les barrières : jusqu'à 30 cm de pierre, 2,5 cm de métaux ordinaires, une fine feuille de plomb et 90 cm de bois (au-delà, il est bloqué).

### Lévitation psionique

Psychoportation
**Niveau :** guerrier psychique 2, nomade 2, psion/prodige 2
**Signes apparents :** olfactif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle ou courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible :** le psionique, une créature consentante ou un objet (dont le poids total n'excède pas 50 kg/niveau)
**Durée :** 10 minutes/niveau (T)
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** oui (inoffensif, objet)
**Points psi :** 3

Identique à *lévitation* (voir page 252 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près.

**Spécial.** Lorsqu'un psion, un prodige ou un guerrier psychique manifeste

cette faculté, la cible est uniquement le psionique (et pas une créature consentante ou un objet).

### Liberté de mouvement psionique

Psychoportation
**Niveau :** guerrier psychique 4, psion/prodige 4
**Signes apparents :** auditif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 10 minutes/niveau
**Points psi :** 7

Identique à *liberté de mouvement* (voir page 252 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près.

### Lien du destin

Clairsentience
**Niveau :** prophète 3
**Signes apparents :** olfactif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cibles :** 2 créatures vivantes, distantes de 9 m ou moins l'une de l'autre
**Durée :** 10 minutes/niveau
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 5

Cette faculté permet de lier de manière temporaire les destins de deux créatures (si les deux ratent leur jet de sauvegarde). Si l'une d'elles souffre, l'autre souffre également. Lorsque l'une perd des points de vie, l'autre en perd le même nombre. Si l'une subit des dégâts non-létaux, l'autre aussi. Si une créature est sujette à un effet auquel elle est immunisée (comme des dégâts d'énergie, par exemple), l'autre n'y est pas plus sujette. Si l'une meurt, l'autre doit immédiatement réussir un jet de Vigueur ou recevoir immédiatement 2 niveaux négatifs. Aucun autre effet n'est transmis via *lien du destin*.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, le DD de sauvegarde de cette faculté augmente de 1.

### Lien sensitif

Télépathie [mental]
**Niveau :** psion/prodige 1
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Cible :** une créature consentante
**Durée :** concentration, jusqu'à 1 minute/niveau
**Points psi :** 1

Le psionique perçoit ce que la créature ciblée perçoit en utilisant sa vue, son audition, son goût ou son odorat. Seul un sens est ainsi transmis par le lien et il est impossible de changer de sens pendant la durée des effets. Ainsi, il est possible de distinguer ce que voit la cible, de saisir ce qu'elle entend, de percevoir la saveur de ce qu'elle goûte, etc. Le psionique fera ses tests de compétence impliquant les sens (comme Détection ou Perception auditive) comme sa cible, mais seulement dans les limites du champ de vision de cette dernière. Le psionique perd son bonus de Dextérité à la CA lorsqu'il utilise le *lien sensitif*.

Beaucoup de psioniques choisissent de se lier au sujet par la vue, le goût ou d'audition. Une fois que le lien est établi, il persiste même si la cible sort de la portée d'origine de la faculté (mais il ne fonctionne pas d'un plan à l'autre). Le psionique ne contrôle pas la cible, pas plus qu'il ne peut communiquer avec elle grâce à cette faculté.

Les sens de la cible peuvent éventuellement être améliorés par d'autres facultés ou objets, améliorations dont le psionique profite aussi. Par contre, il subit toute attaque de regard dont est victime la cible (si le lien est visuel). Si le psionique est aveuglé, rendu sourd ou qu'il a perdu un autre sens, la créature liée fonctionne comme si elle était un sens indépendant. Le psionique retrouve temporairement son sens perdu par l'intermédiaire du lien sensitif (mais du point de vue de la cible).

**Amélioration.** Il est possible d'améliorer cette faculté de l'une ou des deux façons suivantes.

1. Si le psionique dépense 2 points psi supplémentaires, la cible peut utiliser l'un des sens du psionique au lieu de l'inverse.

2. Si le psionique dépense 4 points psi supplémentaires, il peut se lier par un second sens à la cible.

### Lien sensitif imposé

Télépathie [mental]
**Niveau :** psion/prodige 2
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 3

Cette faculté est semblable à *lien sensitif*, à la différence que le psionique peut l'utiliser sur n'importe quelle créature (consentante ou pas) et qu'on ne peut l'améliorer.

### Lien spirituel

Télépathie [mental]
**Niveau :** télépathe 1
**Signes apparents :** mental
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible :** le psionique et une créature consentante à portée dont la valeur d'Intelligence est au moins de 3
**Durée :** 10 minutes/niveau
**Jet de sauvegarde :** aucun (voir description)
**Résistance psionique :** oui (inoffensif)
**Points psi :** 1

Le psionique crée un lien télépathique avec sa cible. Il peut communiquer télépathiquement avec elle via ce lien même s'ils ne parlent pas la même langue. Cette faculté n'implique aucune domination ou influence du psionique sur sa cible. Une fois que le lien est créé, il fonctionne quelle que soit la distance (même s'il ne fonctionne pas d'un plan à l'autre).

**Amélioration.** Il est possible d'améliorer cette faculté de l'une ou des deux façons suivantes.

1. Si le psionique dépense 4 points psi supplémentaires, il peut tenter de créer un lien télépathique avec une créature qui ne le souhaite pas (un jet de Volonté réussi annule la faculté).

2. À chaque point psi supplémentaire dépensé, cette faculté peut affecter une cible supplémentaire. Toutes les nouvelles cibles doivent être à moins de 4,50 mètres les unes des autres.

### Lien spirituel vampirique

Télépathie [mental]
**Niveau :** télépathe 4
**Durée :** 10 minutes/niveau (T)
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 7

Identique à *lien spirituel*, à ces indications près. Si la cible est un personnage psionique ou une créature connaissant une faculté, le psionique peut temporairement emprunter une de ses facultés de son choix. Le psionique est conscient des facultés que connaît la cible à concurrence du niveau maximum des facultés qu'il peut manifester.

Emprunter la faculté de la cible est une action simple (distincte de la manifestation de la faculté) et qui provoque une attaque d'opportunité. Si l'attaque réussit, la communication mentale créée par la faculté s'arrête immédiatement. La

faculté empruntée disparaît de l'esprit de la cible pour apparaître dans celui du psionique. Il peut alors dépenser des points psi pour manifester la faculté empruntée comme si elle était sienne. Il garde la connaissance de ladite faculté jusqu'à ce que le *lien spirituel vampirique* s'arrête. Lorsque cela arrive, le psionique perd la connaissance de la faculté et sa cible, elle, la récupère (peu importe la distance qui les sépare). Même si la cible est tuée, le psionique perdra la connaissance de la faculté empruntée lorsque la durée du *lien spirituel vampirique* arrivera à terme.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés par le psionique dans cette faculté, le DD de sauvegarde augmente de 1.

### Main clairtangente

Clairsentience (scrutation)
**Niveau :** prophète 5
**Signes apparents :** auditif, mental et visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** voir description
**Zone d'effet :** voir description
**Durée :** jusqu'à 1 minute/niveau (T) (voir description)
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 9

Cette faculté permet de reproduire un effet de *main lointaine* à n'importe quelle distance, en même temps qu'un effet de *perception clairsentiente* sur la *main lointaine*. Reportez-vous à la description de ces facultés. La durée de la *main clairtangente* est d'une minute par niveau lorsqu'elle est utilisée en même temps que l'effet d'une *main lointaine*.

**Amélioration.** Si le psionique dépense 8 points psi additionnels, il peut combiner *perception clairsentiente* avec *force télékinésique*, *manœuvre télékinésique* ou *poussée télékinésique*. L'effet de la combinaison expire au moment même où l'une des facultés télékinésiques inflige des dégâts.

### Main lointaine

Psychokinésie
**Niveau :** psion/prodige 1
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible :** 1 objet non porté et non magique, d'un poids maximal de 2,5 kg
**Durée :** concentration, jusqu'à 1 minute
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 1

Cette faculté permet de soulever et de déplacer mentalement des objets à volonté et à distance. En entreprenant une action de mouvement, le psionique est capable de déplacer l'objet jusqu'à 4,50 mètres dans n'importe quelle direction. Cependant, la faculté cesse de faire effet si l'objet arrive hors de portée.

**Amélioration.** Il est possible d'améliorer cette faculté de l'une ou des deux façons suivantes.

1. Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, la portée de la faculté augmente de 1,50 mètre.

2. Pour chaque point psi supplémentaire dépensé par le psionique, la limite de poids de la cible augmente de 1 kg.

### Manipulation de la matière

Métacréativité
**Niveau :** psion/prodige 8
**Signes apparents :** auditif et mental
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Zone d'effet :** 30 dm³/niveau de matière inanimée
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 15, PX

Cette faculté permet d'affaiblir ou de renforcer la substance d'un objet ou d'une structure. Le psionique peut affecter les matériaux inanimés normaux et magiques. L'affaiblissement de la substance d'un objet diminue sa solidité et ses points de résistance, son renforcement les augmente. On peut diminuer ou augmenter la solidité d'un objet d'un maximum de 5 points par rapport à sa solidité de base (cf. tables page 166 du *Manuel des Joueurs*). Lorsque l'on augmente sa solidité, l'objet (ou la partie de l'objet) gagne 3 points de résistance par tranche de 2,5 cm d'épaisseur et par point de solidité supplémentaire. Lorsqu'on la diminue, l'objet (ou la partie de l'objet) perd 2 points de résistance par tranche de 2,5 cm d'épaisseur et par point de solidité supprimé (jusqu'à un minimum de 1 point de résistance par tranche de 2,5 cm d'épaisseur). On ne peut réduire la solidité (ou les points de résistance) d'un objet possédant déjà une solidité de 0.

Par exemple, le psionique est capable de renforcer la solidité d'une corde de 2,5 cm d'épaisseur de 0 à 5, ce qui lui donne un total de 17 points de résistance. Le psionique peut également réduire la solidité d'un mur de pierres à 3, et donc ses points de résistance à 5 par 2,5 cm d'épaisseur, ce qui permet de créer une brèche dans la zone affectée beaucoup plus facilement.

*Manipulation de métaux.* Un objet ou une partie d'objet en métal dont la solidité est augmentée ou diminuée est modifié de manière permanente. Il est même possible manipuler de l'adamantium pour lui donner une solidité de 25. On peut également renforcer ou affaiblir une arme, une armure ou un autre objet manufacturé déjà forgé.

*Coût en PX.* 250 PX pour chaque point ajouté ou retranché à la solidité d'un objet.

### Manœuvre télékinésique

Psychokinésie [force]
**Niveau :** psion/prodige 4
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Cible :** une créature
**Durée :** concentration, jusqu'à 1 round/niveau
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 7

Le psionique peut cibler une créature en concentrant son esprit sur sa situation actuelle et celle qu'il souhaite lui imposer. Il peut tenter une bousculade, un croc-en-jambe, un désarmement ou une lutte (y compris une immobilisation). La résolution de ces manœuvres se fait normalement, si ce n'est qu'elles ne provoquent pas d'attaque d'opportunité et que le psionique utilise son niveau de manifestation à la place de son bonus de base à l'attaque (pour la lutte et les désarmements) et son modificateur d'Intelligence à la place du modificateur de Force ou de Dextérité. Les tentatives manquées n'autorisent pas de tentative de réaction de la part de la cible (comme c'est le cas normalement pour les désarmements et ou les crocs-en-jambe). Aucune sauvegarde n'est autorisée contre ces manœuvres mais la résistance psionique s'applique normalement.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, il gagne un bonus de +1 sur le test impliquant une bousculade, un croc-en-jambe, un désarmement ou une lutte.

### Marche sur les murs

Psychoportation
**Niveau :** guerrier psychique 2
**Signes apparents :** matériel

**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : personnelle
**Cible** : le psionique
**Durée** : 1 minute/niveau
**Points psi** : 3

Le psionique peut marcher sur des surfaces verticales et même se déplacer sur le plafond (il n'a pas besoin de faire de test d'Escalade pour traverser ces surfaces). Parce qu'il doit constamment garder au moins un pied en contact avec la surface, il ne peut ni sauter, ni courir et ne se déplace qu'à la moitié de sa vitesse normale.

Le psionique conserve son bonus à la Dextérité (s'il en avait un) et ses adversaires n'ont pas d'avantages particuliers.

### Marcheur ectoplasmique

Métacréativité (création)
**Niveau** : psion/prodige 5
**Signes apparents** : auditif, matériel et olfactif (voir description)
**Temps de manifestation** : 1 round
**Portée** : longue (120 m + 12 m/niveau)
**Effet** : une création ectoplasmique occupant 10 cubes de 3 m de côté (F)
**Durée** : 1 minute/niveau
**Jet de sauvegarde** : aucun
**Résistance psionique** : non
**Points psi** : 9

Cette faculté permet de créer une masse pseudo vivante d'ectoplasme, dotée de nombreuses jambes et que l'on appelle un « marcheur ectoplasmique ». Le psionique peut diriger le marcheur par une action libre. Sa vitesse de déplacement est de 3 mètres. Comme il possède la consistance d'une brume épaisse, il est capable de recouvrir entièrement les objets (et les adversaires) sur lesquels on le manifeste ou sur lesquels il se déplace. La vision des créatures situées en son sein est alors limitée à 1,50 mètre. Toute manifestation de faculté (ou incantation de sort) depuis l'intérieur du marcheur est difficile du fait des turbulences que subissent ceux qui sont pris dans le marcheur.

En raison des remous qu'elles subissent à l'intérieur du marcheur, à la fin de chaque round, les créatures recouvertes subissent 1 point de dégâts par tranche de 2 niveaux de manifestation du psionique, quelle que soit leur classe d'armure. Quiconque tente de manifester une faculté ou de lancer un sort alors qu'il est recouvert doit réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau de faculté ou de sort) sous peine de perdre sa faculté ou son sort.

Un vent supérieur à 30 km/h qui souffle contre le marcheur réduit sa vitesse à 0 mètre pendant le premier round. Durant les rounds suivants, il est poussé dans le sens du vent à une vitesse de 1,50 mètre. Un vent supérieure à 30 km/h qui souffle dans le sens de déplacement du marcheur lui octroie une vitesse de 4,50 mètres.

### Marteau

Psychométabolisme
**Niveau** : guerrier psychique 1, psion/prodige 1
**Signes apparents** : auditif et matériel
**Temps de manifestation** : 1 action rapide
**Portée** : contact
**Cible** : le psionique
**Durée** : 1 round
**Points psi** : 1

Cette faculté charge le simple contact du psionique de la force d'un marteau de forgeron. Toute attaque de contact au corps à corps réussie inflige 1d8 points de dégâts contondants. Ces dégâts ne sont pas augmentés ou réduits par le modificateur de Force.

**Amélioration.** Pour chaque point psi supplémentaire dépensé par le psionique, la durée de la faculté augmente de 1 round.

### Membrane de dissimulation

Métacréativité (création)
**Niveau** : guerrier psychique 2, psion/prodige 2
**Signes apparents** : matériel (voir description)
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : 0 m
**Effet.** Un film membraneux quasi tangible centré sur le psionique
**Durée** : 1 minute/niveau (T)
**Points psi** : 3

Lorsque le psionique utilise *membrane de dissimulation*, il tisse une membrane quasi réelle autour de lui. Il reste visible à l'intérieur du cocon transparent et amorphe, mais la légère opacité de la membrane fluctuante qui l'entoure lui accorde un camouflage (les attaque de ses adversaires ont 20% de chances d'échouer). Il peut prendre ou lâcher des objets qui passent facilement à travers la membrane. Tout ce qu'il porte est enveloppé dans cette dernière. De même, il peut combattre au corps à corps ou à distance et ou manifester ses facultés sans être gêné par la membrane.

### Membrane de dissimulation suprême

Métacréativité (création)
**Niveau** : créateur 3, guerrier psychique 3
**Durée** : 1 round/niveau (T)
**Points psi** : 5

Identique à *membrane de dissimulation*, à ces indications près. La membrane déforme tellement l'image du psionique et sa position actuelle qu'il obtient un camouflage total (les attaque de ses adversaires ont 50% de chances d'échouer). En contrepartie, la durée de la faculté est plus courte.

### Métabolisme véritable

Psychométabolisme
**Niveau** : psion/prodige 8
**Signes apparents** : matériel
**Temps de manifestation** : 1 round
**Portée** : personnelle
**Cible** : le psionique
**Durée** : 1 minute/niveau
**Points psi** : 15

Le psionique est difficile à tuer tant que cette faculté persiste. Il se soigne automatiquement des dégâts à raison de 10 points par round.

Cette faculté n'est pas efficace contre les dégâts infligés par la faim, la soif ou la suffocation. De plus, les attaques qui n'infligent pas une perte de points de vie (comme la majorité des poisons) ignorent *métabolisme véritable*.

Le psionique peut aussi utiliser cette faculté pour faire repousser des portions perdues de son corps et rattacher des morceaux arrachés et même des parties entières de corps. Il ne peut le faire que s'il ne fait rien d'autre que se concentrer sur la repousse du membre perdu ou le rattachement à son corps des morceaux arrachés pendant toute la durée de la faculté. Le psionique ne bénéficie pas des avantages précités s'il utilise cette faculté pour obtenir ce dernier effet.

De plus, le psionique doit avoir une valeur de Constitution pour bénéficier de cette faculté.

### Métafaculté

Clairsentience
**Niveau** : prophète 9
**Signes apparents** : mental, olfactif et visuel
**Temps de manifestation** : 1 heure
**Portée** : personnelle
**Cible** : le psionique
**Durée** : instantanée et 1 minute/niveau (T) (voir description)
**Points psi** : 17, PX

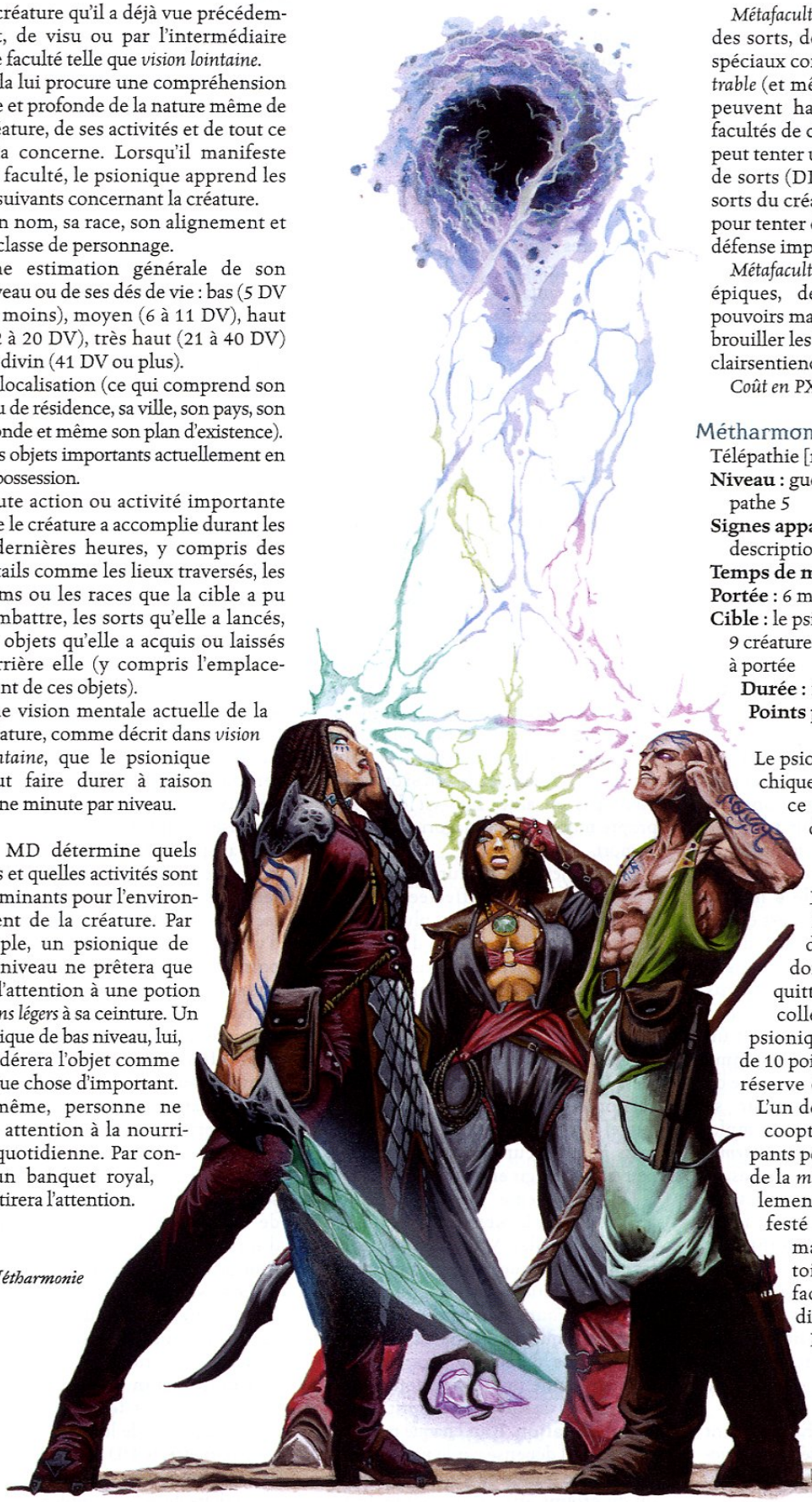
Le psionique élève son esprit à un niveau de compréhension quasi-universelle, intégrant un nombre infini d'impressions et de prédictions impliquant

une créature qu'il a déjà vue précédemment, de visu ou par l'intermédiaire d'une faculté telle que *vision lointaine*.

Cela lui procure une compréhension totale et profonde de la nature même de la créature, de ses activités et de tout ce qui la concerne. Lorsqu'il manifeste cette faculté, le psionique apprend les faits suivants concernant la créature.

- Son nom, sa race, son alignement et sa classe de personnage.
- Une estimation générale de son niveau ou de ses dés de vie : bas (5 DV ou moins), moyen (6 à 11 DV), haut (12 à 20 DV), très haut (21 à 40 DV) ou divin (41 DV ou plus).
- Sa localisation (ce qui comprend son lieu de résidence, sa ville, son pays, son monde et même son plan d'existence).
- Des objets importants actuellement en sa possession.
- Toute action ou activité importante que le créature a accomplie durant les 8 dernières heures, y compris des détails comme les lieux traversés, les noms ou les races que la cible a pu combattre, les sorts qu'elle a lancés, les objets qu'elle a acquis ou laissés derrière elle (y compris l'emplacement de ces objets).
- Une vision mentale actuelle de la créature, comme décrit dans *vision lointaine*, que le psionique peut faire durer à raison d'une minute par niveau.

Le MD détermine quels objets et quelles activités sont déterminants pour l'environnement de la créature. Par exemple, un psionique de haut niveau ne prêtera que peu d'attention à une potion de *soins légers* à sa ceinture. Un psionique de bas niveau, lui, considérera l'objet comme quelque chose d'important. De même, personne ne prête attention à la nourriture quotidienne. Par contre, un banquet royal, lui, attirera l'attention.



*Métharmonie*

*Métafaculté* a une chance de surpasser des sorts, des facultés et des pouvoirs spéciaux comme *écran* ou *esprit impénétrable* (et même un sort de *souhait*) qui peuvent habituellement contrer des facultés de clairsentience. Le psionique peut tenter un test de niveau de lanceur de sorts (DD 6 + niveau de lanceur de sorts du créateur du sort de brouillage) pour tenter de faire tomber ces types de défense impénétrable.

*Métafaculté* est contré par des facultés épiques, des sorts épiques et des pouvoirs magiques épiques qui peuvent brouiller les facultés de divination et de clairsentience.

*Coût en* PX. 1 000 PX

## Métharmonie

Télépathie [mental]

**Niveau :** guerrier psychique 5, télépathe 5

**Signes apparents :** visuel (voir description)

**Temps de manifestation :** 1 minute

**Portée :** 6 m

**Cible :** le psionique et un maximum de 9 créatures psioniques consentantes à portée

**Durée :** 1 minute/niveau (T)

**Points psi :** 9

Le psionique lie sa puissance psychique à celle d'autres psioniques, ce qui engendre la création d'une entité bien plus puissante que la somme de ses composants.

Lorsque le psionique manifeste cette faculté, il décide d'un nombre de points psi dont chaque participant s'acquitte pour emplir une réserve collective. Par exemple, si dix psioniques participent à hauteur de 10 points psi, le total initial de la réserve de points psi sera de 100. L'un des individus est choisi par cooptation des autres participants pour devenir l'orchestrateur de la *métharmonie* (c'est habituellement le psionique ayant manifesté la faculté qui est choisi, mais cela n'a rien d'obligatoire). Jusqu'à la fin de la faculté, cet orchestrateur va diriger les efforts du groupe. Des fils brumeux de puissance luisante relient les fronts des participants en un motif complexe et changeant.

Toutes les facultés connues d'au moins un participant



*Illus. de W. Reynolds*

sont connues de l'entité mentale créée au moyen de *métharmonie* (et elles sont dirigées par l'orchestrateur). Cette entité ne peut entreprendre plus d'actions qu'un individu normal, mais elle manifeste toutes ses facultés plus efficacement. Chaque psionique contribuant à la création de l'entité fournit un bonus cumulatif de +1 à l'ensemble des DD de sauvegarde contre ses facultés ou ses pouvoirs psioniques. De même, chaque créature psionique impliquée apporte un bonus de +1 aux jets de sauvegarde lorsque l'entité doit en effectuer un en réponse à une faculté ou un pouvoir psionique. Si l'entité psionique subit un affaiblissement temporaire de caractéristique suite à une attaque psionique (comme *flagellation spirituelle*), le total des points perdus est réparti entre les membres (à la discrétion de l'orchestrateur). Par exemple, si un groupe de dix personnes doit subir un affaiblissement temporaire de 3 points, l'orchestrateur devra désigner trois participants qui perdront 1 point chacun.

Si l'entité manifeste une faculté qui a un coût en PX, tous les participants devront payer équitablement une partie (l'orchestrateur payera le reste, si la division ne peut pas tomber juste).

Une fois le lien établi entre eux, les participants doivent rester dans une zone de 6 mètres de rayon et ont une vitesse de déplacement en tant que groupe de 3 mètres seulement. Si un des participants se déplace à l'extérieur de la zone d'effet de 6 mètres (volontairement ou non), il est éjecté du groupe et les points psi de la réserve de la *métharmonie* sont aussitôt recalculés. Tous les participants qui quittent la *métharmonie* avant sa fin ou sa dissolution, récupèrent un nombre de points psi égal à la somme de la réserve, divisée par le nombre de participants. Si l'orchestrateur se retire, la faculté s'arrête. Par exemple, si un participant quitte une *métharmonie* composée de huit personnes, il récupérera 1/8e des points psi actuellement dans la réserve (arrondi à l'inférieur). Ce nombre de points est alors retiré de la réserve.

Lorsqu'une *métharmonie* s'arrête normalement ou est dissoute, les points psi restants sont répartis équitablement parmi les participants (l'orchestrateur récupérant le reste, si la division ne peut pas tomber juste).

**Amélioration.** Pour chaque point psi supplémentaire dépensé par le psionique, la durée de la faculté augmente de 1 minute.

## Microcosme

Télépathie (coercition) [mental]
**Niveau :** psion/prodige 9
**Signes apparents :** matériel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible ou zone d'effet :** 1 créature vivante, ou bien une ou plusieurs créatures situées dans une sphère de 4,50 m de rayon
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 17

Cette faculté permet au psionique de brouiller la conscience et les sens d'une créature ou d'un groupe de créatures, les faisant tomber en catatonie. Lorsque le psionique manifeste *microcosme*, il peut cibler soit une créature à portée, soit un groupe de créatures toutes rassemblées dans la zone d'effet.

*Cible unique.* La créature ciblée n'est pas affectée si possède actuellement plus de 100 points de vie. Ses sens sont entièrement coupés du monde réel. Ses perceptions sont entièrement créées par son propre esprit, bien qu'elle ne s'en rende pas compte. En réalité, elle est vautrée mollement, bavant, et finira par mourir de faim et de soif si on ne lui vient pas en aide. Elle vit dans son propre monde fantasmagorique jusqu'à sa mort.

*Zone d'effet.* Les créatures de la zone d'effet ne sont pas affectées si elles possèdent actuellement plus de 30 points de vie. Elle affecte d'abord les créatures possédant le moins de points de vie, jusqu'à atteindre un total de 300 points de vie (les créatures possédant des points de vie négatifs sont considérées comme ayant 0 point de vie). Les victimes plongent dans une catatonie commune (le monde dans lequel elles sont n'est qu'un fantasme, mais à l'intérieur de ce dernier, elles peuvent interagir entre elles).

Une deuxième manifestation de *microcosme* sur la même cible libère ses voies sensorielles. Autrement, seules les facultés psioniques les plus puissantes (telles que *chirurgie psychique* ou *rectification de la réalité*) et autres effets similaires (tels que *miracle* ou *souhait*) sont capables de défaire le chaos mental naissant d'une immersion totale dans les tréfonds de son propre esprit.

**Amélioration.** Pour chaque point psi additionnel dépensé par le psionique, le nombre de points de vie des individus ou du groupe affecté augmente de 10. Par exemple, si le psionique dépense 2 points psi supplémentaires, il pourra cibler soit une créature unique ayant jusqu'à 120 points de vie, soit plusieurs créatures ayant 50 points de vie ou moins, pour un total de 320 points de vie.

## Mise hors de combat

Télépathie (coercition) [mental]
**Niveau :** psion/prodige 1
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** 6 m
**Zone d'effet :** émanation conique centrée sur le psionique
**Durée :** 1 minute/niveau (T)
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 1

Grâce à cette faculté, le psionique émet une puissante onde mentale de persuasion, convainquant une ou plusieurs créatures de 4 DV ou moins qu'elles sont hors de combat (voir page 309 du *Manuel des Joueurs*). Les créatures ayant le moins de DV sont affectées les premières. À DV égaux, les créatures les plus proches du point d'origine de la faculté sont affectées en premier. Les dés de vie insuffisants pour affecter une créature supplémentaire sont perdus. Les créatures qui sont sans défense ou détruites lorsqu'elles arrivent à 0 point de vie (plutôt que mises hors de combat) ne peuvent être affectées. Les créatures affectées par cette faculté s'imaginent, d'une manière ou d'une autre, avoir perdu tous leurs points de vie et agissent en conséquence. Même s'il est possible pour certains PNJ importants de tenter une dernière action « héroïque », la plupart sous l'effet de la faculté vont se recroqueviller ou tenter de se replier.

Les créatures qui tentent une action simple brisent l'illusion et peuvent se comporter normalement. Les créatures tentant de se soigner ou recevant des soins sont elles aussi libérées des effets de la faculté (et si elles ne souffrent d'aucune véritable blessure, les soins sont gâchés). Une créature qui subit des dégâts est elle aussi instantanément libérée (même si les dégâts comptent en ce qui concerne son nombre de points de vie actuel).

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, la portée de la faculté augmente de 1,50 mètre, le DD de sauvegarde de 1 et la faculté peut affecter une cible ayant deux dé de vie supplémentaires.

### Missive

Télépathie [langage, mental]
**Niveau :** psion/prodige 1
**Signes apparents :** mental
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible :** une créature
**Effet :** un message mental communiqué à la cible
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 1

Grâce à cette faculté, le psionique envoie un message télépathique d'un maximum de 10 mots à une créature vivante située à portée. *Missive* ne permet qu'un envoi à sens unique du psionique vers sa cible, elle ne permet pas de répondre. Si les deux protagonistes ne parlent aucune langue commune, le sujet « n'entend » que des syllabes mentales dénuées de sens.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, la portée de la faculté augmente de 1,50 mètre

### Missive de groupe

Télépathie [langage, mental]
**Niveau :** psion/prodige 2
**Signes apparents :** mental
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** longue (120 m + 12 m/niveau)
**Cibles :** toutes les créatures dans un rayon de 120 m + 12 m/niveau autour du psionique
**Effet :** un message mental communiqué aux cibles
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)
**Résistance psionique :** oui (inoffensif)
**Points psi :** 3

Le psionique envoie un message télépathique d'un maximum de 25 mots à toutes les créatures situées à portée. Il peut inclure ou exclure certaines créatures à condition de les voir, de les connaître ou de se douter de leur présence. *Missive de groupe* ne permet qu'un envoi à sens unique du psionique vers ses cibles, elle ne permet pas de répondre. Si le psionique et ces dernières ne parlent aucune langue en commun, elles « n'entendent » que des syllabes mentales dénuées de sens.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, la portée de la faculté augmente de 12 mètres et le DD de sauvegarde augmente de 1.

### Modification de mémoire psionique

Télépathie (coercition) [mental]
**Niveau :** télépathe 4
**Signes apparents :** mental
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible :** une créature
**Durée :** permanent
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 7

Identique à *modification de mémoire* (voir page 261 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près.

### Modification psychique

Télépathie [mental]
**Niveau :** psion/prodige 4
**Signes apparents :** auditif, mental et visuel
**Temps de manifestation :** 10 minutes
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible :** une créature
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 7, PX (voir description)

Lorsque cette faculté est manifestée, le sujet peut choisir de redistribuer ses points de compétence les plus récemment acquis de façon différente (choisissant de nouvelles compétences et abandonnant celles en cours). Il peut choisir un don différent que celui sélectionné lors du passage à son niveau actuel.

Le sujet peut aussi choisir d'oublier des facultés acquises lorsqu'il est passé à son niveau actuel, les remplaçant par d'autres.

La cible peut aussi revenir sur des décisions concernant des choix effectués lors de passages de niveaux plus bas si elle et le psionique sont d'accord pour payer le nombre de PX nécessaires avant la manifestation de la faculté (voir plus bas). Le sujet est restreint par les règles habituelles concernant les choix des compétences et des dons. Il ne peut donc pas prendre des dons pour lesquels il n'est pas qualifié ou prendre une compétence hors classe à la place d'une compétence de classe.

Par exemple, en atteignant son niveau actuel, un personnage a dépensé 2 points de compétence dans Détection et sélectionné le don Esquive. Il décide finalement qu'il devrait plutôt placer ses points en Autohypnose et sélectionner le don métapsionique de Faculté fouisseuse. Une fois que la faculté est manifestée, il peut revenir sur sa décision antérieure. Il pourrait aussi en profiter pour changer la (ou les) faculté choisie lors de son dernier changement de niveau. Mais il est satisfait de sa décision initiale et du coup ne change pas les facultés acquises.

*Coût en PX.* Cette faculté coûte 50 PX pour manifester les modifications des choix faits lors du dernier changement de niveau. Pour chaque niveau antérieur modifié, la faculté coûte 50 PX de plus. Le psionique et sa cible se partagent le coût en PX de façon équitable.

### Moment de prescience psionique

Clairsentience
**Niveau :** psion/prodige 7
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 round/niveau ou jusqu'à utilisation
**Points psi :** 13

Identique à *moment de prescience* (voir page 261 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près.

### Morsure du loup

Psychométabolisme
**Niveau :** guerrier psychique 1
**Signes apparents :** visuel (voir description)
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 minute/niveau
**Points psi :** 1

Après avoir manifesté cette faculté, le psionique adopte une posture voûtée vers l'avant et un museau de loup aux crocs énormes apparaît sur son visage. Il bénéficie d'une attaque de morsure, à la place ou en plus des autres attaques qu'il possède déjà, infligeant 1d8 points de dégâts (à la condition d'être une créature de taille M) lorsqu'elle touche.

Puisque la morsure est une arme naturelle, le psionique est considéré comme armé lorsqu'il l'utilise. La morsure est affectée par les facultés, les sorts ou les effets qui améliorent ou augmentent les armes naturelles (comme le sort *morsure magique*). Le psionique peut choisir d'infliger des dégâts non-létaux à l'aide de sa morsure, mais il subit le malus habituel de –4 à ses jets d'attaque.

Si le psionique ne fait qu'utiliser ses crocs, il prendra son bonus d'attaque le plus haut sur son jet d'attaque et pourra appliquer le bonus de Force pour les dégâts.

S'il mord en plus d'autres attaques, la morsure sera alors une attaque secondaire.

S'il n'est pas une créature de taille M, les dégâts de base de sa morsure varient comme suit : infime (I) 1d2, minuscule (Min) 1d3, très petit (TP) 1d4, petit (P) 1d6, grand (G) 2d6, très grand (TG) 2d8, gigantesque (Gig) 4d6, colossal (C) 6d6.

En fonction de son niveau de guerrier psychique, la morsure du psionique augmentera en férocité comme indiqué ici. Au niveau 5, sa morsure inflige 1d8 points de dégâts supplémentaires ; au niveau 10, 2d8 points de dégâts supplémentaires ; au niveau 15, 3d8 points ; au niveau 20, 4d8 points.

## Mur d'énergie

Métacréativité (création) [voir description]
**Niveau :** psion/prodige 3
**Signes apparents :** auditif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Zone d'effet :** 1 feuille opaque d'énergie longue de 6 m/niveau maximum ou un anneau d'énergie de 1,50 m/2 niveaux de rayon ; dans les deux cas, 6 m de hauteur
**Durée :** concentration + 1 round/niveau
**Jet de sauvegarde :** Réflexes, demi-dégâts ou Vigueur, demi-dégâts (voir description)
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 5

Lorsqu'il manifeste cette faculté, le psionique doit choisir une énergie parmi l'électricité, le feu, le froid ou le son. Le psionique crée une paroi immobile du type d'énergie choisi composée de matière ectoplasmique instable. Un côté du mur (désigné par le psionique) envoie des vagues d'énergie qui infligent 2d6 points de dégâts à toutes les créatures ou objets à 3 mètres ou moins, et 1d6 à ceux qui sont à plus de 3 mètres mais à 6 mètres ou moins. De plus, quiconque passe au travers du *mur d'énergie* subit 2d6 points de dégâts +1 par niveau de manifestation (maximum +20).

Si le psionique manifeste le mur là où se trouvent des créatures, chacune d'entre elles subit des dégâts comme si elle passait au travers.

S'il décide de manifester cette faculté en forme d'anneau, il devra choisir si le mur envoie des vagues d'énergie à l'intérieur ou à l'extérieur du cercle.

*Électricité.* Manifester un mur d'électricité octroie un bonus de +2 au DD de sauvegarde et de +2 au test de niveau de manifestation joué pour surmonter une résistance psionique.

*Feu.* Un mur de feu inflige +1 point de dégâts par dé.

*Froid.* Un mur de froid inflige +1 point de dégâts par dé, et il autorise un jet de Vigueur pour réduire les dégâts (au lieu d'un jet de Réflexes).

*Son.* Un mur de son inflige –1 point de dégâts par dé mais ignore la solidité des objets.

Cette faculté appartient au registre du type d'énergie destructive choisi par le psionique.

## Mur ectoplasmique

Métacréativité (création)
**Niveau :** psion/prodige 4
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Effet :** un mur d'une surface maximale de 9 m²/niveau, ou une sphère ou un hémisphère d'un rayon maximal de 30 cm/niveau
**Durée :** 1 minute/niveau (T)
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 7

Cette faculté permet de créer un mur tremblant d'ectoplasme et de le solidifier. Le mur ne peut plus bouger une fois qu'il est formé. Il est d'une épaisseur de 2,5 cm par tranche de 4 niveaux de manifestation. Il est composé d'une section par niveau, chacune faisant 3 mètres de côté. Chacune de ses sections a 10 points de résistance par tranche de 2,5 cm d'épaisseur et une solidité de 5 points. Une section dont les points de résistance tombent à 0 ouvre une brèche. Si une créature cherche à forcer un pan de mur, le DD pour le test de Force est de 15 + 2 par tranche de 2,5 cm.

*Mur ectoplasmique* est sensible à *dissipation psionique*, mais il bénéficie d'un bonus de +4 à tout test visant à déterminer s'il résiste à l'annulation. Les sorts, facultés et souffles ne peuvent traverser le mur, dans une direction comme dans l'autre (mais ils peuvent l'endommager). Il bloque les créatures éthérées comme les créatures matérielles (bien que les premières puissent généralement le contourner en passant par-dessous ou par-dessus, à travers les sols et plafonds matériels). Le mur est opaque et empêche donc toute vision ou attaque de regard.

Le mur ne bloque pas les déplacements psychoportés comme ceux que permet la faculté de *téléportation psionique*

Le psionique peut lui donner la forme d'un plan lisse et vertical d'une surface maximale de 9 mètres carrés par niveau, ou bien d'une sphère ou d'un hémisphère d'un rayon maximal de 30 cm par niveau.

Lors de sa formation, le *mur ectoplasmique* doit être continu et ininterrompu. Si sa surface est bloquée par un objet ou une créature quelconque, la faculté ne fait pas effet.

## Navigation ancrée

Clairsentience
**Niveau :** prophète 4
**Signes apparents :** matériel et olfactif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 heure/niveau
**Points psi :** 7

Tant que la faculté fait effet, le psionique sait toujours où il se trouve par rapport à un point de départ fixe, ce qui lui permet d'y retourner par *téléportation* sans risquer d'incident. Il connaît la distance et la route (physique ou psychoportée) le séparant de ce point de référence. Cet « ancrage » est situé à l'endroit exact qu'occupait le psionique lors de la manifestation de la faculté. Pour en désigner d'autres, il doit manifester de nouveau cette faculté et être à chaque fois à l'endroit qu'il désire « ancrer ». Ainsi, s'il a défini un point de départ à l'aide de cette faculté avant de pénétrer dans une zone dangereuse, le psionique peut utiliser une *téléportation* pour en sortir sans risque d'incident, même s'il connaît mal l'endroit de départ.

La faculté permet également de refaire un chemin automatiquement à travers un labyrinthe sans se référer à une carte.

*Navigation ancrée* permet en outre de créer un *lien spirituel* avec une créature désignée qui se trouve à moins de 18 mètres du point de départ, et ce quelle que soit la distance entre le psionique et la créature.

L'utilisation de *navigation ancrée* est limitée au plan d'existence de sa manifestation.

**Amélioration.** Si le psionique dépense 6 points psi supplémentaires,

l'effet de la faculté s'étend même à travers les plans.

### Néant spirituel

Télépathie [mental]
**Niveau :** guerrier psychique 1, psion/prodige 1
**Signes apparents :** auditif
**Temps de manifestation :** 1 action immédiate
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 round
**Points psi :** 1

Le psionique vide son esprit de toutes pensées fugaces et distrayantes afin de renforcer son contrôle mental. Il gagne ainsi un bonus de +2 à tous les jets de Volonté jusqu'à sa prochaine action.

Il peut manifester cette faculté instantanément, assez rapidement pour en acquérir les avantages en cas d'urgence. La manifestation de cette faculté nécessite une action immédiate (cf. page 59). Le psionique peut l'utiliser même en dehors de son tour de jeu.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, le bonus au jet de Volonté augmente de 1.

### Nuée cristalline

Métacréativité (création)
**Niveau :** psion/prodige 2
**Signes apparents :** matériel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** 4,50 m
**Zone d'effet :** émanation conique
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 3

Des milliers d'éclats de cristal jaillissent en arc, à partir de la main du psionique. Ces shrapnels aiguisés comme des lames de rasoir tranchent tout sur leur passage. Quiconque est pris dans le cône subit 3d4 points de dégâts tranchants.

**Amélioration.** Pour chaque point psi supplémentaire dépensé, les dégâts infligés par cette faculté augmentent de 1d4 points.

### Odorat psionique

Psychométabolisme
**Niveau :** guerrier psychique 2
**Signes apparents :** mental
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 round/niveau
**Points psi :** 3

Le psionique acquiert un sens développé de l'odorat, qui équivaut au pouvoir d'odorat de certains monstres. Cela lui permet de détecter l'approche d'ennemis, de flairer des adversaires cachés ou de suivre des pistes à l'odeur. Il peut également reconnaître des odeurs familières, tout comme les humanoïdes le font avec la vue.

Le psionique peut détecter des adversaires jusqu'à 9 mètres par l'odeur. Si l'adversaire est dans le vent, la portée augmente jusqu'à 18 mètres. S'il est contre le vent, la portée tombe à 4,50 mètres. Des odeurs fortes comme la fumée ou des détritus pourrissants peuvent être repérées à des distances doublées par rapport à celles indiquées précédemment. Des odeurs particulièrement fortes comme celles du musc de la moufette ou de la puanteur d'un troglodyte peuvent être repérées à des distances triplées par rapport à celles indiquées en premier lieu.

Lorsqu'un psionique relève une fragrance, il n'obtient pas sa localisation exacte (mais seulement la présence de quelque chose à portée). Il est possible d'utiliser une action de mouvement pour déterminer la direction de l'odeur. Si le psionique arrive à moins de 1,50 mètre de la source, il peut en déterminer la localisation exacte.

Si le psionique possède le don Pistage, il peut suivre à l'odeur une piste ou la trouver en réussissant un test de Sagesse (ou de Survie). Le DD typique pour une piste fraîche est de 10 (peu importe la nature de la surface qui porte l'odeur). Ce DD augmente ou diminue en fonction de la force de l'odeur, du nombre de créatures et de l'ancienneté de la piste. Pour chaque heure de « refroidissement » de la piste, le DD augmente de 2. Cette aptitude suit les règles du don Pistage. Si le psionique suit une piste avec *odorat psionique*, il ignore les effets qu'induisent la nature de la surface et une mauvaise visibilité.

### Partage de la douleur

Psychométabolisme
**Niveau :** psion/prodige 2
**Signes apparents :** matériel et mental
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** contact
**Cible :** soit le psionique et une créature consentante ; soit deux créatures consentantes (voir description)
**Durée :** 1 heure/niveau (T)
**Points psi :** 3

Cette faculté crée une connexion psychométabolique entre le psionique et une créature consentante qui fait qu'une partie des blessures qu'il reçoit est transférée vers cette dernière. Le psionique ne subit que la moitié des dégâts que devraient lui infliger les attaques et la créature encaisse le reste. Les dégâts non subis par le psionique le sont par la créature. Si les points de vie sont perdus suite à une baisse de Constitution, cette perte n'est pas partagée avec la créature car ce ne sont pas des dégâts. Lorsque la faculté prend fin, les dégâts suivants ne sont plus divisés entre la créature et le psionique, mais ceux qui ont déjà été partagés ne sont pas réassignés.

Si le psionique ou la créature s'éloignent l'un de l'autre à une distance supérieure à la portée de la faculté, elle prend aussitôt fin.

Il est possible de manifester cette faculté sur deux créatures consentantes, l'une (que le psionique désigne) partageant les dégâts avec l'autre.

### Partage de la douleur imposé

Psychométabolisme
**Niveau :** psion/prodige 3
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible :** une créature
**Durée :** 1 round/niveau (T)
**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 5

Identique à *partage de la douleur*, à ces indications près. Le psionique tente de forcer une créature non consentante à partager ses blessures, mais pendant moins de temps. Si le psionique est immunisé au type de dégâts subis ou s'il peut transformer des dégâts létaux en dégâts non-létaux, la cible n'en subit aucun.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés par le psionique pour cette faculté, le DD augmente de 1.

### Passage dans l'éther psionique

Psychoportation
**Niveau :** psion/prodige 9
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** contact
**Cible :** le psionique ou une créature consentante/trois niveaux ; toutes les cibles doivent se toucher par la main.
**Durée :** 1 minute/niveau (T)
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** oui (inoffensif)
**Points psi :** 17

Identique à *passage dans l'éther* (voir page 269 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près.

### Patin

Psychoportation
**Niveau :** guerrier psychique 1, psion/prodige 1
**Signes apparents :** matériel et visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnel ou contact (voir description)
**Cible :** le psionique, une créature consentante ou un objet non tenu (dont le poids total n'excède pas 50 kg/niveau) (voir description)
**Durée :** 1 minute/niveau (T)
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** oui (inoffensif, objet)
**Points psi :** 1

La cible, le psionique ou un objet non tenu est capable de glisser sur les sols solides comme sur de la glace lisse. Si le psionique manifeste *patin* sur lui-même ou sur une créature, la cible conserve son équilibre par un simple effort de sa volonté, ce qui lui permet de glisser avec grâce sur le sol, de tourner et de s'arrêter brusquement comme elle le désire. La vitesse au sol du glisseur augmente de 4,50 mètres. Cette augmentation est considérée comme un bonus d'altération. Comme tous les effets qui augmentent la vitesse, cette faculté a des répercussions sur la capacité de saut de la cible.

Elle peut glisser vers le haut ou le bas de toute pente sur laquelle elle pourrait normalement marcher sans encombre (bien que sa vitesse redevienne normale vers le haut et qu'elle augmente de 4,50 mètres vers le bas). Cette augmentation compte comme un bonus de circonstances.

Si le psionique manifeste *patin* sur un objet, il faut considérer que l'objet n'a plus que le dixième de son poids normal lorsqu'on le tire au sol.

### Pensées dissimulées

Télépathie [mental]
**Niveau :** guerrier psychique 1, psion/prodige 1
**Signes apparents :** mental
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible :** une créature consentante
**Durée :** 1 heure/niveau
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)
**Résistance psionique :** oui (inoffensif)
**Points psi :** 1

Cette faculté permet de protéger les pensées d'une cible contre toute analyse. Tant que la faculté agit, la cible bénéficie d'un bonus de circonstances de +10 aux tests de Bluff contre toute créature cherchant à deviner ses véritables intentions au moyen de la compétence Psychologie. Elle bénéficie également d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre toute faculté utilisée pour lire dans ses pensées (comme *détection de pensées* ou *sonde mentale*).

### Perception clairsentiente

Clairsentience (scrutation)
**Niveau :** prophète 2
**Signes apparents :** auditif et visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** voir description
**Effet :** un senseur psionique
**Durée :** 1 min/niveau (T)
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 3

*Perception clairsentiente* permet de se concentrer sur un lieu précis et de voir ou d'entendre ce qui s'y passe comme si on y était. La ligne d'effet et la ligne de vue n'entrent pas en compte, mais le psionique doit connaître le lieu – il doit lui être familier ou évident (comme par exemple derrière une porte, au coin d'un couloir, dans un taillis, etc.). Une fois que le psionique a déterminé le lieu, il ne peut plus déplacer le point d'observation de sa *perception clairsentiente* mais il peut le faire pivoter dans tous les sens pour voir la zone comme il le désire.

Contrairement aux autres formes de scrutation, cette faculté ne permet pas aux sens altérés psioniquement de fonctionner par son intermédiaire. Si le lieu observé est magiquement ou psioniquement enténébré, le psionique ne verra rien. Si les ténèbres sont naturelles, il pourra voir à 3 mètres à la ronde autour du point de scrutation (ou jusqu'à la portée de sa vision dans le noir s'il dispose de ce pouvoir). Cette faculté ne fonctionne pas à travers les plans.

### Perception constante

Clairsentience
**Niveau :** guerrier psychique 4
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 10 minutes/niveau (T)
**Points psi :** 7

Le regard du guerrier psychique ne souffre aucune distraction, ce qui l'immunise contre les chimères et les hallucinations (comme *invisibilité*). De plus, ses tests de Détection et Fouille bénéficient d'un bonus d'altération de +6 pendant la durée de la faculté. Cette dernière accorde aussi au psionique un autre jet de sauvegarde contre quelqu'un qui utiliserait *fausses impressions sensorielles* sur lui. Par contre, il doit réaliser que quelqu'un utilise cette faculté contre lui pour pouvoir le contrer avec *perception constante*.

### Personnalité parasite

Télépathie [mental]
**Niveau :** psion/prodige 4
**Signes apparents :** auditif et visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Cible :** une créature humanoïde de taille M ou inférieure
**Durée :** 1 round/niveau (T)
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 7

Le psionique divise brièvement l'esprit d'un adversaire, créant une personnalité mineure antagoniste à la personnalité dominante. Le parasite fonctionne en complète autonomie par rapport à l'autre personnalité. Il ne contrôle pas le corps physiquement, mais peut effectuer une action simple par round (à condition qu'elle soit purement mentale, comme manifester une faculté), le tout pendant le même tour de la personnalité principale.

La personnalité parasite manifeste des facultés en utilisant les points psi de la cible. Elle connaît ses facultés mais ne peut utiliser que celles ayant trois niveaux de moins que celle du plus haut niveau que peut manifester la cible. Ainsi, si le niveau le plus haut de faculté que peut manifester la cible est de 3 ou moins, la personnalité parasite ne pourra manifester aucune faculté.

La personnalité parasite cherchera toujours à manifester des facultés ayant un impact négatif pour la victime, voire mortel si c'est possible. Elle utilise en priorité les facultés de plus haut niveau (vidant par la même occasion la réserve de points psi commune). Le psionique n'a aucun contrôle sur les actions de la

personnalité parasite (elle est sous le contrôle du MD), sachant seulement qu'elle agira toujours contre les intérêts de sa cible.

Les deux esprits peuvent communiquer entre eux par la télépathie.

Si la cible est touchée par un effet de coercition ou de charme alors qu'elle subit cette faculté, elle peut tenter un second jet de sauvegarde si le premier rate. Si les deux jets de sauvegarde échouent, la faculté s'arrête et la cible subit les effets de charme ou de coercition.

La personnalité parasite n'obtient aucun avantage particulier lorsque la personnalité principale bénéficie d'une *rapidité* ou d'un *schisme*.

### Piège à vision lointaine

Clairsentience [électricité]
**Niveau :** psion/prodige 6
**Signes apparents :** mental et visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le personnage
**Durée :** 24 heures + 1 heure/niveau
**Jet de sauvegarde :** Volonté, demi-dégâts (voir description)
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 11

Lorsque d'autres créatures utilisent *perception clairsentiente*, *vision lointaine* ou tout autre moyen visant à observer le psionique de loin, le piège qu'il leur a tendu grâce à cette faculté leur réserve une bien mauvaise surprise. Si l'observateur échoue à son jet de sauvegarde, le psionique n'est pas détecté. Par contre, l'espion malheureux subit 8d6 points de dégâts d'électricité. S'il réussit son jet de sauvegarde, il subit seulement 4d6 points de dégâts d'électricité et est capable d'observer normalement le psionique. Dans les deux cas, ce dernier est conscient de la tentative d'espionnage à distance. Mais il ne peut ni identifier l'observateur ni le localiser. Il est possible que le psionique puisse presque reconnaître l'image translucide de quelqu'un utilisant la vision lointaine s'il peut percer son invisibilité (ce qui est le cas pour *vision lointaine* que le psionique utilise ou non *piège à vision lointaine*)

### Piège spirituel

Télépathie [mental]
**Niveau :** psion/prodige 3
**Signes apparents :** auditif
**Temps de manifestation :** 1 action immédiate
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 round
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** oui (inoffensif)
**Points psi :** 5

Le psionique installe dans son esprit un piège destiné aux espions psioniques. Quiconque l'attaque à l'aide d'une faculté de télépathie perd immédiatement 1d6 points psi. Cependant, ce piège n'annule pas la faculté utilisée à l'encontre du psionique.

Il peut manifester cette faculté instantanément, assez rapidement pour en acquérir les avantages en cas d'urgence. La manifestation de cette faculté nécessite une action immédiate (cf. page 59). Le psionique peut l'utiliser même en dehors de son tour de jeu.

**Amélioration.** Pour chaque point psi supplémentaire dépensé par le psionique, la durée de la faculté augmente de 1 round.

### Pistage de téléportation

Clairsentience
**Niveau :** psion/prodige 4
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Zone d'effet :** étendue d'un rayon de 7,50 m + 1,50 m/2 niveaux, centrée sur le psionique
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 7

Cette faculté est semblable à *détection de la téléportation*, à la différence près que le psionique peut connaître le lieu de départ ou d'arrivée de toutes les téléportations (psioniques ou magiques) réalisées par d'autres créatures dans la zone d'effet de la faculté durant la dernière minute écoulée.

Il connaît la direction et la distance parcourue par les cibles et peut se téléporter lui-même vers l'endroit où elles se trouvent s'il le désire (et qu'il connaît la faculté *téléportation psionique*), comme s'il venait de voir cet emplacement. Cette faculté ne donne aucune indication sur la suite du déplacement des créatures ciblées autre que le point d'arrivée de la téléportation.

**Amélioration.** Si le psionique dépense 2 points psi supplémentaires, la portée de cette faculté devient moyenne (30 m + 3 m/niveau).

### Poigne de fer

Psychométabolisme
**Niveau :** guerrier psychique 1
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action immédiate
**Portée :** personnelle
**Cible ou effet :** le psionique
**Durée :** 1 round/niveau
**Points psi :** 1

Cette faculté confère un bonus d'altération de +4 sur les tests de lutte du psionique.

Le psionique peut manifester cette faculté d'une simple pensée, suffisamment rapidement pour en profiter pendant le round en cours. La manifestation de cette faculté nécessite une action immédiate (cf. page 59). Le psionique peut l'utiliser même en dehors de son tour de jeu, par exemple en réaction à une tentation de lutte.

**Amélioration.** Tous les 4 points psi supplémentaires que le psionique dépense, le bonus d'altération sur les tests de lutte augmente de 2.

### Porte de phase psionique

Psychoportation
**Niveau :** psion/prodige 7
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** 0 m
**Effet :** une ouverture éthérée de 1,50 m × 2,40 m, et d'une profondeur de 3 m + 1,50 m/niveau
**Durée :** une utilisation/2 niveaux
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 13

Identique à *porte de phase* (voir page 273 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près. Cette faculté est sujette à *dissipation psionique*.

### Porte dimensionnelle psionique

Psychoportation (téléportation)
**Niveau :** guerrier psychique 4, psion/prodige 4
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** longue (120 m + 12 m/niveau)
**Cible :** le psionique et les objets ou créatures consentantes touchés
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** aucun et Volonté, annule (objets)
**Résistance psionique :** non et oui (objets)
**Points psi :** 7

Identique à *porte dimensionnelle* (page 273 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près.

**Amélioration**. Si le psionique dépense 6 points psi supplémentaires, il peut manifester cette faculté par une action de mouvement.

## Poussée d'énergie

Psychokinésie [voir description]
**Niveau :** psion/prodige 2
**Signes apparents :** auditif et visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Effet :** rayon
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** Réflexes, demi-dégâts ou Vigueur, demi-dégâts (voir description)
**Résistance psionique** : oui
**Points psi :** 3

Lorsqu'il manifeste cette faculté, le psionique doit choisir une énergie parmi l'électricité, le feu, le froid ou le son. Il projette une poussée du type d'énergie qu'il a choisi vers une cible, qui subit 2d6 points de dégâts.

De plus, si la cible rate un test de Force (DD égal au DD de sauvegarde de cette faculté) et que sa taille est au maximum d'une catégorie supérieure à celle du psionique, la force de l'impact la fait reculer de 1,50 mètre, plus 1,50 mètre par tranche de 5 points de dégâts infligés. Si un mur ou un autre objet empêche la cible de reculer sous l'impact, elle le percute et subit 2d6 points de dégâts supplémentaires (pas de sauvegarde possible). Un mouvement provoqué par une poussée d'énergie n'octroie pas une attaque d'opportunité.

*Électricité*. Manifester une poussée d'électricité octroie un bonus de +2 au DD de sauvegarde et de +2 au test de niveau de manifestation joué pour surmonter une résistance psionique.

*Feu*. Une poussée de feu inflige +1 point de dégâts par dé (les dégâts liés à la percussion d'un mur ou d'un objet restent de 2d6).

*Froid*. Une poussée de froid inflige +1 point de dégâts par dé (les dégâts liés à la percussion d'un mur ou d'un objet restent de 2d6), et il autorise un jet de Vigueur pour réduire les dégâts (au lieu d'un jet de Réflexes).

*Son*. Une poussée de son inflige –1 point de dégâts par dé (les dégâts liés à la percussion d'un mur ou d'un objet restent de 2d6) mais ignore la solidité des objets.

Cette faculté appartient au registre du type d'énergie destructive choisi par le psionique.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés, les dégâts de cette faculté augmentent d'un dé (d6). Pour chaque paire de dés supplémentaire de dégâts, le DD du jet de sauvegarde contre cette faculté augmente de 1. L'augmentation des dégâts s'applique à la fois à la poussée et à l'éventuel choc contre un mur ou un objet.

## Poussée télékinésique

Psychokinésie
**Niveau :** psion/prodige 3
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Cible ou cibles :** une ou plusieurs créatures ou objets pour un poids maximum de 125 kg
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule ou Volonté, annule (objet) (voir description)
**Résistance psionique :** oui ou oui (objet) (voir description)
**Points psi :** 5

Le psionique peut affecter un objet, une créature (ou plusieurs) en concentrant son esprit sur lui et en lui envoyant une volée psychique mortelle ou en le projetant au loin. Il peut provoquer un impact sur un objet ou créature par niveau de manifestation (au maximum 15 cibles différentes) aussi longtemps qu'ils se trouvent tous à portée et que chaque cible n'est pas à plus de 3 mètres d'une autre. Chaque objet ou créature peut être poussé à un maximum de 3 mètres par niveau.

Le psionique doit réussir une attaque à distance (une par créature ou objet bousculé) pour toucher sa cible avec les objets qu'il repousse (en appliquant le modificateur d'Intelligence pour le jet d'attaque plutôt que celui de Dextérité).

Les armes ainsi projetées infligent leurs dégâts habituels (le bonus de Force ne s'applique pas, les flèches et les carreaux infligent les dégâts de dagues de leur taille lorsqu'ils sont utilisés de cette façon). Les autres objets infligent des dégâts allant de 1 point par tranche de 12,5 kg (pour des objets peu dangereux comme les tonneaux) jusqu'à 1d6 par tranche de 12,5 kg (pour les objets durs et denses comme un rocher).

Les créatures ciblées sont autorisées à faire un jet de Volonté (et utiliser la résistance psionique) pour annuler l'effet, tout comme celles qui tiennent dans leur main l'objet ciblé. Si le psionique utilise cette faculté pour projeter une créature contre une surface solide, elle subit des dégâts identiques à ceux d'une chute de 3 mètres (1d6 points).

*Illus. de H. Hudson*

**Amélioration.** Pour chaque point psi supplémentaire dépensé par le psionique, la limite de poids de la (ou des) cible augmente de 12,5 kg.

## Précognition

Clairsentience
**Niveau :** prophète 1
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 10 minutes /niveau ou jusqu'à utilisation
**Points psi :** 1

*Précognition* autorise l'esprit du psionique à apercevoir des fragments d'évènements futurs potentiels (il voit ce qui va probablement arriver si personne n'entreprend quelque chose pour le changer). Cependant, sa vision

est incomplète et reste souvent incompréhensible avant que l'évènement qu'il a entrevu n'arrive. C'est seulement lorsque l'évènement se concrétise qu'il peut agir, s'il est assez rapide, en tenant compte des informations que la faculté lui a apportées.

En pratique, manifester cette faculté donne au psionique « une avance précognitive ». Habituellement, il ne peut en avoir qu'une à la fois. Il doit utiliser cette avance avant qu'il ne s'écoule 10 minutes par niveau, sinon la vision du futur s'évanouit et le psionique perd son avance.

Il peut utiliser son avance précognitive de plusieurs façons, en appliquant à un instant de son choix un bonus d'intuition de +2 sur un jet d'attaque, de dégâts, de sauvegarde ou un test de compétence. Il peut décider d'appliquer le bonus au jet après avoir décidé que le résultat de base est plus bas qu'il ne le désirait.

### Précognition défensive

Clairsentience
**Niveau :** guerrier psychique 1, psion/prodige 1
**Signes apparents :** matériel et visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 minute /niveau (T)
**Points psi :** 1

La conscience du psionique s'étend une fraction de seconde vers le futur, ce qui lui permet de mieux échapper aux attaques d'un adversaire. Il gagne un bonus d'intuition de +1 à la CA et à tous les jets de sauvegarde. Si le psionique est pris dans une situation où il est privé de son (éventuel) bonus de Dextérité à la classe d'armure, il perd également le bonus octroyé par cette faculté pour la CA et les jets de sauvegarde.

**Amélioration.** Il est possible d'améliorer cette faculté de l'une ou des deux façons suivantes.

1. Tous les 3 points psi supplémentaires dépensés, le bonus d'intuition augmente de 1.

2. Si le psionique dépense 6 points psi supplémentaires, il peut manifester cette faculté par une action rapide.

### Précognition offensive

Clairsentience
**Niveau :** guerrier psychique 1, psion/prodige 1
**Signes apparents :** matériel et visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple (voir description)
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 minute /niveau (T)
**Points psi :** 1

La conscience du psionique s'étend une fraction de seconde vers le futur, ce qui lui permet de mieux placer ses attaques contre ses adversaires. Il gagne un bonus d'intuition de +1 à ses jets d'attaque.

**Amélioration.** Il est possible d'améliorer cette faculté de l'une ou des deux façons suivantes.

1. Tous les 3 points psi supplémentaires dépensés, le bonus d'intuition aux jets d'attaque augmente de 1.

2. Si le psionique dépense 6 points psi supplémentaires, il peut manifester cette faculté par une action rapide.

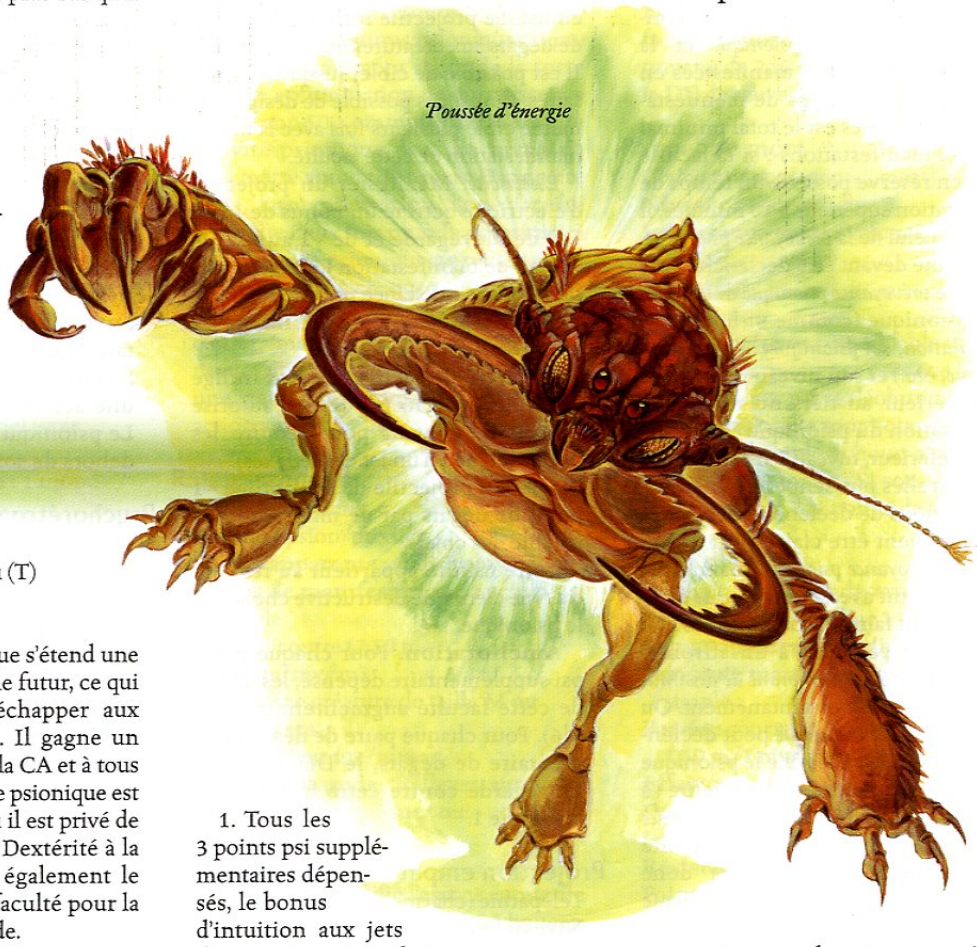
### Précognition suprême

Clairsentience
**Niveau :** prophète 6
**Signes apparents :** auditif et visuel
**Temps de manifestation :** 10 minutes
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 heure/niveau ou jusqu'à utilisation
**Points psi :** 11

Identique à *précognition*, à ces indications près. Le psionique obtient un bonus d'intuition de +4 au lieu de +2.

### Prescience offensive

Clairsentience
**Niveau :** guerrier psychique 1, psion/prodige 1
**Signes apparents :** matériel et visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 minute /niveau (T)
**Points psi :** 1


*Poussée d'énergie*

La conscience du psionique s'étend une fraction de seconde vers le futur, ce qui lui permet de rendre plus efficaces ses attaques contre ses adversaires. Il gagne un bonus d'intuition de +2 à ses jets de dégâts.

**Amélioration.** Il est possible d'améliorer cette faculté de l'une ou des deux façons suivantes.

1. Tous les 3 points psi supplémentaires dépensés, le bonus d'intuition aux jets de dégâts augmente de 1.

2. Si le psionique dépense 6 points psi supplémentaires, il peut manifester cette faculté par une action rapide.

## Prévoyance psionique

Clairsentience
**Niveau :** psion/prodige 6
**Signes apparents :** olfactif
**Temps de manifestation :** 10 minutes ou plus (voir description)
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 jour/niveau (T) ou jusqu'à utilisation
**Points psi :** 11, PX

Le psionique peut mettre une autre faculté en réserve, de sorte qu'elle prenne effet sous certaines conditions fixées par le psionique lors de la manifestation. *Prévoyance psionique* et la deuxième faculté sont manifestées en même temps. Le temps de manifestation de 10 minutes est le total minimal des deux manifestations : si la faculté placée en réserve possède un temps de manifestation supérieur à 10 minutes, il remplace celui de la *prévoyance psionique*.

La faculté devant être déclenchée par le biais de *prévoyance psionique* doit affecter le psionique (comme *membrane de dissimulation*, *vol psionique*, *téléportation psionique*, etc.) et son niveau ne doit pas être supérieur au tiers du niveau de manifestation du psionique (arrondi à l'entier inférieur, niveau 6 maximum).

Bien qu'elles puissent être générales, les conditions de déclenchement de la faculté doivent être claires. Par exemple, une *prévoyance psionique* manifestée conjointement avec *membrane de dissimulation* peut faire en sorte que dès que le psionique participe à un affrontement, la faculté de *membrane de dissimulation* se déclenche instantanément. Ou alors, *prévoyance psionique* peut déclencher un *saut de chat* dès que le psionique tombe d'une hauteur supérieure à 1,20 mètre. Dans tous les cas, *prévoyance psionique* déclenche la seconde faculté immédiatement : celle-ci est donc « manifestée » instantanément lorsque surviennent les circonstances paramétrées. Si les conditions définies sont trop complexes, les deux facultés (*prévoyance psionique* et la faculté associée) risquent d'échouer le moment venu.

On ne peut utiliser qu'une seule faculté de *prévoyance psionique* à la fois. Si une seconde est manifestée, la première (si elle est toujours active) est annulée.

*Coût en PX.* 15 PX

## Projectiles d'énergie

Psychokinésie [voir description]
**Niveau :** savant 2
**Signes apparents :** auditif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Cibles :** jusqu'à cinq créatures ou objets, distantes de 4,50 m ou moins les unes des autres
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** Réflexes, demi-dégâts ou Vigueur, demi-dégâts (voir description)
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 3

Lorsqu'il manifeste cette faculté, le psionique doit choisir une énergie parmi l'électricité, le feu, le froid ou le son. Il lance vers son adversaire un puissant projectile du type d'énergie qu'il a choisi. Le projectile inflige 3d6 points de dégâts aux créatures ou objets ciblés. Il est possible de cibler jusqu'à 5 adversaires. Il n'est pas possible de désigner la même cible plusieurs fois avec la même manifestation de cette faculté.

*Électricité.* Manifester un projectile d'électricité octroie un bonus de +2 au DD de sauvegarde et de +2 au test de niveau de manifestation joué pour surmonter une résistance psionique.

*Feu.* Un projectile de feu inflige +1 point de dégâts par dé.

*Froid.* Un projectile de froid inflige +1 point de dégâts par dé, et il autorise un jet de Vigueur pour réduire les dégâts (au lieu d'un jet de Réflexes).

*Son.* Un projectile de son inflige –1 point de dégâts par dé mais ignore la solidité des objets.

Cette faculté appartient au registre du type d'énergie destructive choisi par le psionique.

**Amélioration.** Pour chaque point psi supplémentaire dépensé, les dégâts de cette faculté augmentent d'un dé (d6). Pour chaque paire de dés supplémentaire de dégâts, le DD du jet de sauvegarde contre cette faculté augmente de 1.

## Projection empathique à distance

Télépathie (charme) [mental]
**Niveau :** psion/prodige 1
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Cible :** une créature
**Durée :** 1 minute/niveau
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 1

Cette faculté permet de modifier l'humeur de la cible, ajustant son attitude d'un cran vis-à-vis du psionique de façon positive. Par exemple, une créature inamicale peut devenir indifférente ou une autre hostile peut devenir inamicale (voir *Influencer l'attitude des PNJ*, page 74 du *Manuel des Joueurs*).

Le psionique peut aussi attribuer (à lui-même ou aux autres) un bonus de +4 sur les tests de Bluff, Diplomatie, Intimidation, Représentation ou Psychologie impliquant la créature ciblée.

## Prouesse

Clairsentience
**Niveau :** guerrier psychique 2
**Signes apparents :** mental
**Temps de manifestation :** 1 action immédiate
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** instantanée
**Points psi :** 3

Si un adversaire suscite une attaque d'opportunité, le psionique peut en profiter même s'il a déjà effectué toutes les attaques d'opportunité qui lui étaient allouées pour ce round (généralement une).

Le psionique peut manifester cette faculté instantanément, de façon suffisamment rapide pour gagner une attaque d'opportunité supplémentaire durant le même round. La manifestation de cette faculté nécessite une action immédiate (cf. page 59). Le psionique peut l'utiliser même en dehors de son tour de jeu.

## Psychorétroaction

Psychométabolisme
**Niveau :** égoïste 5, guerrier psychique 5
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 round/niveau (T)
**Points psi :** 9

Le psionique peut réajuster son équilibre corporel pour augmenter une de ses caractéristiques physiques (Force, Dextérité, Constitution) au détriment d'une ou plusieurs autres. La faculté confère à une des caractéristiques physiques du psionique un bonus d'une valeur de son choix (mais qui ne peut dépasser son niveau de manifestation). Cependant, le psionique subit en contrepartie une érosion de caractéristique (voir page 67) dont le total doit être égal à la valeur choisie pour le bonus, et qu'il peut

répartir à son gré entre ses autres caractéristiques (sans les réduire à moins de 1).

Lorsque la faculté arrive à terme, l'augmentation de la caractéristique disparaît, mais l'érosion de caractéristique reste jusqu'à ce qu'elle soit soignée naturellement.

Par exemple, un guerrier psychique de niveau 13 peut choisir d'obtenir un bonus de +12 en Force, qu'il paye d'une érosion de 6 points d'Intelligence et 6 points de Charisme.

### Purification corporelle

Psychométabolisme (guérison)
**Niveau :** guerrier psychique 2, psion/prodige 3
**Signes apparents :** auditif et matériel
**Temps de manifestation :** 1 round
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** instantanée
**Points psi :** guerrier psychique 3, psion/prodige 5

Le psionique se soigne de 2 points d'affaiblissement temporaire infligés à une caractéristique. Il ne peut utiliser *purification corporelle* pour soigner une diminution permanente de caractéristique.

**Amélioration.** Pour chaque point psi dépensé en plus, il soigne un point de plus dans la même caractéristique.

### Quintessence

Métacréativité (création)
**Niveau :** créateur 4
**Signes apparents :** matériel (voir description)
**Temps de manifestation :** 1 round
**Portée :** 0 m
**Effet :** environ trente grammes de quintessence (voir description)
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 7

Cette faculté permet d'extraire et condenser une partie du continuum temporel, ce qui entraîne la formation d'une bille de 2,5 cm de diamètre de matière épaisse et gluante appelée « quintessence ». Cette substance brille comme un miroir d'argent sous certains angles, mais est transparente sous d'autres. On peut étaler une bille de quintessence sur n'importe quel objet suffisamment petit, comme une clef, un anneau, un sceau ou un insigne.

Les objets scellés dans la quintessence sont protégés des effets du temps. En d'autres termes, ils entrent dans un état de stase. La chair vivante entrant en contact avec la quintessence est elle aussi partiellement retirée du flux temporel (le psionique est immunisé à cet effet). Cette perturbation inflige 1 point de dégâts par round, en commençant 10 rounds après le premier contact partiel.

Il est possible de gratter à la main la quintessence d'un objet protégé, ce qui lui permet de rallier le flux temporel normal. Lorsque le psionique le fait, il y a 75% de chances de provoquer l'évaporation de la quintessence, qui retourne alors au continuum. Autrement, elle forme de nouveau une bille de 2,5 cm de diamètre, utilisable pour un usage ultérieur.

Il est théoriquement possible de rassembler de plus grandes quantités de quintessence afin de préserver de grands objets ou structures (ou même une créature vivante, ce qui lui éviterait les dégâts infligés par un contact seulement partiel). Toutefois, les personnages et créatures psioniques répugnent généralement à agir de la sorte car une accumulation de quintessence dépassant 500 grammes freine toute activité psionique dans un rayon de 1,50 mètre autour de l'amas. Dans cette zone, la manifestation d'une faculté nécessite deux fois plus de points psi, à moins que le psionique ne réussisse un jet de Volonté à chaque nouvelle tentative (DD 16) De plus, dans cette zone d'effet, manifester un pouvoir psionique utilisable à volonté nécessite une action complexe plutôt qu'une action simple.

### Ralentissement

Psychoportation
**Niveau :** psion/prodige 1
**Signes apparents :** auditif et matériel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/niveau)
**Cible :** une créature de taille M ou inférieure
**Durée :** 1 minute/niveau
**Jet de sauvegarde :** Réflexes, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 1

Le psionique modifie l'espace autour de la cible, réduisant sa capacité à bouger. Sa vitesse de déplacement (quel que soit le type de mouvement qu'elle possède) est divisée par deux. Une seconde manifestation de cette faculté sur la cible ne la ralentit pas plus.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés, cette faculté peut affecter une créature d'une catégorie de taille supérieure.

### Rappel d'agonie

Clairsentience [mental]
**Niveau :** psion/prodige 2
**Signes apparents :** matériel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Cible :** une créature
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** Volonté, demi-dégâts
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 3

La volonté du psionique déchire la trame du temps et révèle des blessures subies autrefois par son adversaire (ou qu'il recevra un jour). Ce court empiètement du passé (ou de l'avenir) sur le présent lui inflige 2d6 points de dégâts.

**Amélioration.** Pour chaque point psi supplémentaire dépensé par le psionique, les dégâts infligés par cette faculté augmentent de 1d6. Pour chaque tranche de 2d6 points supplémentaires, le DD de sauvegarde augmente de 1.

### Rappel de mort

Clairsentience [mental, mort]
**Niveau :** psion/prodige 8
**Jet de sauvegarde :** Volonté, partiel (voir description)
**Points psi :** 15

Cette faculté est semblable à *rappel d'agonie*, à la différence près que les blessures révélées par le déchirement de la trame temporelle sont potentiellement fatales. Si la cible échoue à son jet de Volonté, elle meurt. Si son jet réussit, elle subit alors 5d6 points de dégâts.

### Rayon d'énergie

Psychokinésie [voir description]
**Niveau :** psion/prodige 1
**Signes apparents :** auditif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Effet :** rayon
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 1

Lorsqu'il manifeste cette faculté, le psionique doit choisir une énergie parmi l'électricité, le feu, le froid ou le son. Il crée un rayon du type d'énergie qu'il a choisi qui sort du bout de son doigt et qui frappe une cible à portée. Le rayon inflige 1d6 points de dégâts si le psionique réussit une attaque de contact à distance.

*Électricité.* Manifester un rayon d'électricité octroie un bonus de +2 au jet d'attaque si la cible porte une armure métallique et un bonus de +2 au test de niveau de manifestation joué pour surmonter une résistance psionique.

*Feu.* Un rayon de feu inflige +1 point de dégâts par dé.

*Froid.* Un rayon de cette énergie inflige +1 point de dégâts par dé.

*Son.* Un rayon de son inflige –1 point de dégâts par dé mais ignore la solidité des objets.

Cette faculté appartient au registre du type d'énergie destructive choisi par le psionique.

**Amélioration.** Pour chaque point psi supplémentaire dépensé, les dégâts de cette faculté augmentent d'un dé (d6).

## Rayonnement d'énergie

Psychokinésie [voir description]
**Niveau :** psion/prodige 3
**Signes apparents :** auditif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** 12 m
**Zone d'effet :** rayonnement de 12 m de rayon centré sur le psionique
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** Réflexes, demi-dégâts ou Vigueur, demi-dégâts (voir description)
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 5

Lorsqu'il manifeste cette faculté, le psionique doit choisir une énergie parmi l'électricité, le feu, le froid ou le son. Il crée une explosion ectoplasmique fortement instable du type d'énergie qu'il a choisi, qui inflige 5d6 points de dégâts à toutes les créatures ou objets se trouvant dans la zone d'effet. L'explosion ne provoque presque aucun souffle. La faculté se manifestant autour du psionique, il n'est pas affecté par les dégâts qu'elle inflige.

*Électricité.* Manifester un rayonnement d'électricité octroie un bonus de +2 au DD de sauvegarde et de +2 au test de niveau de manifestation joué pour surmonter une résistance psionique.

*Feu.* Un rayonnement de feu inflige +1 point de dégâts par dé.

*Froid.* Un rayonnement de froid inflige +1 point de dégâts par dé, et il autorise un jet de Vigueur pour réduire les dégâts (au lieu d'un jet de Réflexes).

*Son.* Un rayonnement de son inflige –1 point de dégâts par dé mais ignore la solidité des objets.

Cette faculté appartient au registre du type d'énergie destructive choisi par le psionique.

**Amélioration.** Pour chaque point psi supplémentaire dépensé, les dégâts de cette faculté augmentent d'un dé (d6). Pour chaque paire de dés supplémentaire de dégâts, le DD du jet de sauvegarde contre cette faculté augmente de 1.

## Rectification de la réalité

Clairsentience
**Niveau :** psion/prodige 9
**Jet de sauvegarde :** voir description
**Résistance psionique :** voir description
**Points psi :** 17, PX

Identique à *inflexion de la réalité*, à ces indications près. Les effets de cette faculté sont plus puissants et permettent les choses suivantes :

- Dupliquer une faculté de la liste générale de psion/prodige (ou de la liste réservée à sa propre discipline, s'il est psion) et de niveau 8 ou inférieur.
- Dupliquer une faculté de la liste d'une autre classe (mais pas un sort) et de niveau 6 ou inférieur, comme une faculté de guerrier psychique.
- Dupliquer une faculté d'une liste réservée à une discipline de psion et de niveau 7 ou inférieur.
- Annuler l'effet nuisible de diverses facultés comme *microcosme*, *quête* ou *aliénation mentale*.
- Créer un objet non psionique d'une valeur allant jusqu'à 25 000 po.
- Créer un objet psionique ou ajouter un effet à un objet psionique déjà existant (voir le coût en PX plus bas)
- Conférer à une créature un bonus inné de +1 sur une caractéristique. De deux à cinq manifestations consécutives de *rectification de la réalité* peuvent assurer des bonus innés aux caractéristiques de +2 à +5 à une créature (deux *rectifications de la réalité* à la suite pour un bonus inné de +2, trois pour un bonus inné de +3, etc.). Ces bonus innés sont instantanés. Ils ne peuvent donc pas être annulés ou dissipés. Un bonus inné ne peut dépasser +5 pour une caractéristique unique. Plusieurs bonus innés sur la même caractéristiques ne se cumulent pas : seul le plus grand est appliqué.
- Retirer des blessures et des affections. Une seule *rectification de la réalité* peut aider une créature par niveau de manifestation. Tous les sujets sont guéris de la même affection. Par exemple, le psionique peut soigner tous les dégâts que ses compagnons et lui ont encaissés ou retirer tous les effets du poison de tout le groupe, mais il ne peut pas faire les deux avec la même manifestation. *Rectification de la réalité* ne peut redonner des points d'expérience perdus suite à la manifestation d'une faculté ou l'incantation d'un sort. Il ne peut redonner des niveaux ou des points de Constitution perdus suite à un retour à la vie qui implique une réduction de niveau ou de Constitution.
- Faire revivre un mort. *Rectification de la réalité* peut faire revenir une créature morte à la vie en dupliquant le sort de *résurrection*. Cette faculté peut redonner vie à une créature dont le corps a été détruit mais cette tâche implique deux manifestations de *rectification de la réalité* (une pour recréer le corps et la seconde pour permettre à la vie d'entrer à nouveau dans ledit corps). Cette faculté ne peut empêcher à un psionique qui revient à la vie de perdre un niveau.
- Transporter des voyageurs. Cette faculté peut transporter une créature par niveau de manifestation depuis n'importe où, dans n'importe quel plan vers n'importe où ailleurs, dans n'importe quel plan aussi (peu importe la nature du point d'arrivée). Une créature non consentante peut tenter un jet de Volonté pour annuler cet effet. La résistance psionique, le cas échéant, s'applique.
- Remédier à la malchance. *Rectification de la réalité* peut défaire un évènement unique et récent. Manifester cette faculté oblige à relancer tout jet effectué durant le dernier round (y compris le dernier tour). La réalité se reconstruit pour s'accommoder du nouveau résultat. Le nouveau jet peut tout à fait être mauvais et même pire que l'original. Une créature non consentante peut tenter un jet de Volonté pour annuler cet effet. La résistance psionique, le cas échéant, s'applique.

Il est possible de tenter d'utiliser *rectification de la réalité* pour manifester des effets encore plus puissants que ceux indiqués plus haut. Mais cela peut représenter un danger. Ces manifestations peuvent donner au MD l'opportunité d'accorder au psionique seulement partiellement ce qu'il demande. La manifestation peut être pervertie par une interprétation littérale prodiguant un effet indésirable et complet ou seulement un effet partiel.

Les facultés dupliquées autorisent les jets de sauvegarde et la résistance psionique comme de normal (mais le DD de sauvegarde est calculé sur la base d'une faculté de 9e niveau).

*Coût en PX.* Le coût minimum afin de manifester *rectification de la réalité* est de

5 000 PX. Lorsqu'elle est utilisée pour dupliquer une faculté ayant un coût en PX, le psionique doit payer 5 000 PX ou ce coût (choisir le coût le plus élevé). Lorsqu'elle crée ou améliore un objet psionique, le psionique doit payer le double du coût en PX pour fabriquer un tel objet ou l'améliorer, en plus des 5 000 PX de base.

### Récupération

Psychoportation (téléportation)
**Niveau :** psion/prodige 6
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Cible :** un objet que le psionique peut tenir dans une main et ne pesant pas plus de 5 kg/niveau
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (voir description)
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 11

Cette faculté permet de téléporter directement dans sa main un objet que le psionique peut voir et qui est situé à portée de vue. S'il se trouve en possession d'un adversaire, ce dernier perd l'objet s'il échoue à son jet de Volonté.

**Amélioration.** Pour chaque point psi supplémentaire dépensé par le psionique, la limite de poids augmente de 5 kg.

### Régression temporelle

Psychoportation
**Niveau :** nomade 9
**Signes apparents :** aucun
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** instantanée
**Points psi :** 17, PX

Grâce à cette faculté, le psionique a le pouvoir de faire régresser le temps apparent de 1 round dans le passé. Dans les faits, il faut « rejouer » le round précédent. La faculté fait régresser sur le fleuve du temps jusqu'au début du tour précédent, défaisant les effets de toutes les actions de tout le monde en même temps. Une fois la *régression temporelle* achevée, seul le psionique sait ce qui se produira au cours du round qui va être rejoué. Il peut tout de même le dire verbalement à ses compagnons (s'il le désire). Durant le round qui est vécu une seconde fois, le psionique peut agir en fonction de ce qu'il a appris en vivant une première fois ce futur immédiat. Selon toute logique, le psionique ne choisira pas de manifester *régression temporelle* durant son second passage dans le temps et il accomplira vraisemblablement des actions totalement différentes. Dans tous les cas, il est nécessaire de dépenser des PX.

*Coût en PX.* 1 000 PX

### Rejet de détection

Clairsentience
**Niveau :** guerrier psychique 3, prophète 3
**Signes apparents :** aucun
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** contact
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 heure/niveau
**Points psi :** 5

Le psionique (ainsi que tout son matériel et ce qu'il porte) devient difficile à déceler à l'aide des facultés de clairsentience, telles que *perception clairsentiente*, *vision lointaine* et *vision lucide psionique*. Si une faculté de clairsentience (ou un effet similaire) est tentée contre le psionique, l'adversaire qui la manifeste doit réussir un test de niveau de manifestation (1d20 + niveau de manifestation ou niveau du lanceur de sorts selon les cas) contre un DD de 13 + le niveau de manifestation du psionique (maximum +10).

### Rendu psi

Psychokinésie
**Niveau :** savant 7
**Signes apparents :** auditif, mental et olfactif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 10 minutes/niveau (T)
**Points psi :** 13

Lorsqu'il manifeste *rendu psi*, les facultés psioniques visant spécifiquement le psionique rebondissent vers le personnage l'ayant manifesté. Seules sont renvoyées les facultés à cible unique visant le psionique (à l'exception de *dissipation psionique* et des effets ou facultés similaires). Les facultés à effet ou à zone d'effet ne sont pas concernées. *Rendu psi* ne renvoie pas non plus les facultés dont la portée est le contact.

Si le psionique renvoie une faculté vers un personnage bénéficiant également des effets de *rendu psi*, elle revient une fois de plus vers lui.

### Renvoi d'ectoplasme

Métacréativité
**Niveau :** psion/prodige 3
**Signes apparents :** auditif et visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Zone d'effet :** rayonnement de 9 m de rayon
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule (voir description)
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 5

Le psionique renvoie des créatures ou objets ectoplasmiques, tels que les créations astrales ou la faculté de *cocon ectoplasmique*, ou autrefois composés d'ectoplasme, comme les objets produits à l'aide de facultés de métacréativité (création).

Les créatures manquant leur jet de Volonté se dissipent et retournent à l'état de composant ectoplasmique, qui s'évapore immédiatement.

Une créature sous l'effet de la faculté *forme ectoplasmique* qui rate son jet de sauvegarde est aussi entièrement détruite ou envoyée aléatoirement dans le plan Astral (50% de chances pour chaque possibilité).

Les autres facultés créant des effets ou des objets ectoplasmiques comme *cocon ectoplasmique* sont annulés si le psionique réussit un test de niveau de manifestation (1d20 + niveau de manifestation du psionique, maximum +10) contre un DD de 11 + le niveau de manifestation de la faculté.

### Renvoi psionique

Psychoportation
**Niveau :** nomade 4
**Signes apparents :** auditif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible :** une créature extraplanaire
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 7

Identique à *renvoi* (page 282 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près.

### Réparation psionique

Métacréativité
**Niveau :** créateur 2
**Signes apparents :** matériel et visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** contact

**Cible :** une créature artificielle touchée
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)
**Résistance psionique :** oui (inoffensif)
**Points psi :** 3

Lorsque le psionique impose ses mains sur une créature artificielle possédant encore au moins 1 point de vie, il remet en place sa structure pour réparer les dégâts qu'elle a subis. La faculté répare 3d8 points de dégâts +1 point par niveau de manifestation. Les créatures artificielles immunisées aux effets magiques ou psioniques ne peuvent être réparées de cette façon.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, cette faculté répare 1d8 points de dégâts supplémentaires.

### Répétition

Télépathie [mental]
**Niveau :** psion/prodige 1
**Signes apparents :** mental
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Cible :** une créature
**Durée :** 1 round
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 1

Le psionique oblige mentalement la cible à répéter les actions qu'elle a effectuées pendant le tour de jeu précédent. Si la situation a changé au point que la cible ne puisse répéter cette action (si ses adversaires sont morts, que la cible n'a plus de points psi, etc.), cette dernière reste immobile et ne pourra agir pendant 1 round. Dans tous les cas, le sujet peut se défendre et conserve son (éventuel) bonus de Dextérité à la CA même s'il ne bouge pas.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés, le DD de sauvegarde de cette faculté augmente de 1.

### Réplique d'énergie

Psychokinésie [voir description]
**Niveau :** psion/prodige 3
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnel ou courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (voir description)
**Cibles :** le psionique et la créature ou l'objet l'attaquant (voir description)
**Durée :** 1 min/niveau
**Jet de sauvegarde :** Réflexes, demi-dégâts ou Vigueur, demi-dégâts (voir description)
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 5

Lorsqu'il manifeste cette faculté, le psionique doit choisir une énergie parmi l'électricité, le feu, le froid ou le son. Il crée un champ d'énergie potentielle (du type qu'il a choisi) qu'il tisse tout autour de son corps. La première attaque réussie contre lui chaque round pendant toute la durée de la faculté déclenche une réplique du champ (qui ne nécessite aucun effort de la part du psionique). L'attaque peut être physique ou l'effet d'une faculté ou d'un sort (dont les pouvoirs magiques, surnaturels ou extraordinaires). Une charge ectoplasmique est projetée du champ et cible la source de l'attaque, infligeant 4d6 points de dégâts du type d'énergie choisi. Pour être affectée, la cible doit se trouver à portée courte, et être dans la ligne de vue et d'effet du psionique. De plus, le psionique doit être en mesure d'identifier la source de l'attaque. Par exemple, si l'attaque vient d'un adversaire qui se cache ou qui est invisible, le psionique ne pourra peut-être pas identifier la source de l'attaque. Dans ce cas, l'adversaire n'est pas ciblé par la charge ectoplasmique. La réplique est une attaque de contact à distance qui est effectuée en utilisant le bonus de base à l'attaque du psionique, plus le modificateur de sa caractéristique primordiale de manifestation.

*Électricité.* Manifester une réplique d'électricité octroie un bonus de +2 au DD de sauvegarde et de +2 au test de niveau de manifestation joué pour surmonter une résistance psionique.

*Feu.* Une réplique de feu inflige +1 point de dégâts par dé.

*Froid.* Une réplique de froid inflige +1 point de dégâts par dé, et il autorise un jet de Vigueur pour réduire les dégâts (au lieu d'un jet de Réflexes).

*Son.* Une réplique de son inflige –1 point de dégâts par dé mais ignore la solidité des objets.

Cette faculté appartient au registre du type d'énergie destructive choisi par le psionique.

**Amélioration.** Pour chaque point psi supplémentaire dépensé, la durée de la faculté augmente de 1 minute.

### Répugnance

Télépathie (coercition) [mental]
**Niveau :** télépathe 2
**Signes apparents :** auditif et matériel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible :** une créature
**Durée :** 1 heure/niveau
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 3

Cette faculté permet d'implanter une puissante répugnance dans l'esprit de la cible. Celle-ci peut être dirigée contre une personne, un objet, une action ou un événement particulier. La créature sous l'emprise de cette faculté prendra des mesures raisonnables pour éviter l'objet de sa répugnance. S'il s'agit d'un objet physique, elle ne s'en approchera pas à moins de 9 mètres ; s'il s'agit d'un mot, elle ne le prononcera pas ni ne le pensera ; s'il s'agit d'une action, elle ne l'accomplira pas ; et s'il s'agit d'un événement, elle n'y assistera pas. La cible prendra des mesures raisonnables pour éviter le sujet de sa répugnance. Mais elle ne se mettra pas en danger pour y arriver. Par exemple, le psionique peut doter la cible d'une répugnance pour le combat ou pour son épée. Mais si se battre est sa seule façon de survivre, elle ignorera sa répugnance jusqu'à ce que le danger soit passé.

Si la cible est obligée de faire une action qui la répugne, elle aura un malus de –2 à tous ses jets d'attaque et tests de caractéristiques ou de compétences liés à la répugnance.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, le DD de la faculté augmente de 1 et sa durée de 1 heure.

### Réserve spirituelle

Métacréativité
**Niveau :** créateur 8
**Signes apparents :** matériel (voir description)
**Temps de manifestation :** 10 minutes
**Portée :** 0 m
**Effet :** un cristal de réserve
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 15

Cette faculté permet de tisser un brin d'ectoplasme astral pour obtenir un cristal renfermant l'essence de l'esprit vivant du psionique (solidité 1 et 1 point de résistance). Il n'est possible d'avoir qu'une seule *réserve spirituelle* en place à la fois. Jusqu'au moment de sa mort, la *réserve spirituelle* (aussi appelée cristal de réserve)

du psionique est complètement inerte. Lorsque le psionique succombe, son âme est transférée dans le cristal, qui se met alors à luire faiblement. Une fois le transfert achevé, les restes physiques du psionique (s'ils existent encore) se transforment en matière inerte et ne peuvent plus être ramenés à la vie. Le transfert depuis le cadavre jusqu'au cristal fonctionne à n'importe quelle distance, physique ou extradimensionnelle.

Une fois le cristal de réserve activé par le décès de l'enveloppe corporelle du psionique, il possède les caractéristiques d'un cristal psi du niveau approprié, plus toutes les facultés que connaissait le psionique et les points psi dont il était doté au moment de la manifestation de *réserve spirituelle*. Mais il subit également un niveau négatif, qui ne peut être guéri et ne peut être converti en perte réelle de niveau tant que le psionique est sous sa forme cristalline. Il a alors trente jours pour faire croître un corps organique et le réintégrer, avant que sa conscience ne s'évanouisse et que son âme ne s'éteigne.

Pour faire croître un corps, le psionique (situé dans le cristal de réserve) doit passer dix jours de solitude ininterrompue. Il extrait les parties constituantes du corps sous forme ectoplasmique depuis le plan Astral. Puis, lentement, il les modèle et les transforme en un corps vivant et respirant, réplique exacte du sien au moment de la manifestation de *réserve spirituelle* (le cristal lui-même se brise peu à peu et devient partie constituante du nouveau corps). Une fois les dix jours écoulés, le psionique est incarné complètement et totalement dans le nouveau corps. Il possède toutes les caractéristiques qui étaient les siennes au moment de la manifestation de la faculté, à un niveau de moins, mais il ne dispose plus de son équipement. Si le corps subit une blessure durant sa croissance, il est détruit et l'âme du psionique s'éteint, quelle que soit la quantité de dégâts infligés.

Il est théoriquement possible de manifester *échange spirituel* pour utiliser un corps temporaire, mais seul un psionique particulièrement maléfique détruirait un cristal de réserve contenant un esprit, dans le but d'usurper indéfiniment le corps organique de la cible (à moins que celle-ci ne soit elle-même irrémédiablement mauvaise).

## Résistance psionique

Clairsentience
**Niveau** : psion/prodige 5
**Signes apparents** : matériel et visuel
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : contact
**Cible** : une créature touchée
**Durée** : 1 minute/niveau
**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (inoffensif)
**Résistance psionique** : oui (inoffensif)
**Points psi** : 9

La créature gagne une résistance psionique de 12 + le niveau de manifestation du psionique.

## Restauration des extrémités

Psychométabolisme (guérison)
**Niveau** : égoïste 5
**Signes apparents** : auditif
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : contact
**Cible** : une créature touchée
**Durée** : instantanée
**Jet de sauvegarde** : Volonté, demi-dégâts (inoffensif)
**Résistance psionique** : oui (inoffensif)
**Points psi** : 9

Le psionique peut restaurer une extrémité à une personne qui a perdu un doigt, une main, un bras, une jambe et même la tête. Cette faculté ne donne pas la vie mais redonne un membre perdu à une personne morte ou vive (si la créature est intacte par ailleurs). Le membre d'origine n'a pas besoin d'être présent lors de la manifestation. Une nouvelle extrémité est créée par la faculté. Si c'est la tête qui est rendue à un corps, la tête d'origine (si elle n'a pas déjà détruite) perd tout lien avec l'esprit de la créature et n'est plus qu'un morceau de chair morte.

## Restauration psionique

Psychométabolisme (guérison)
**Niveau** : égoïste 6
**Signes apparents** : matériel
**Temps de manifestation** : 3 rounds
**Portée** : contact
**Cible** : une créature touchée
**Durée** : instantanée
**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (inoffensif)
**Résistance psionique** : oui (inoffensif)
**Points psi** : 11

Cette faculté soigne tous les affaiblissements temporaires de caractéristique, et guérit une seule caractéristique (au choix du psionique) de tous les points de diminution permanente. Cette faculté soulage aussi toute fatigue et épuisement dont la cible pourrait souffrir. *Restauration psionique* ne redonne pas les points de Constitution ou les niveaux perdus suite à une mort.

*Restauration psionique* retire les niveaux négatifs. Il peut aussi rendre un niveau à une créature qui a subi une absorption d'énergie, si le nombre de jours depuis la perte de ce niveau est égal ou inférieur au niveau de manifestation du psionique. Dans ce cas, *restauration psionique* ramène la créature au minimum de points d'expérience nécessaire pour passer au niveau suivant (lui accordant les dés de vie et les avantages du niveau en fonction de ce dernier).

## Revitalisation psionique

Psychométabolisme (guérison) [Bien]
**Niveau** : égoïste 5
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : contact
**Cible** : une créature morte touchée
**Durée** : instantanée
**Jet de sauvegarde** : aucun
**Résistance psionique** : oui (inoffensif)
**Points psi** : 9, PX

*Revitalisation psionique* autorise le psionique à reconnecter la psyché d'un cadavre avec son corps d'origine, redonnant ainsi la vie à une créature récemment décédée. La faculté doit être manifestée dans le round suivant la mort de la victime. Avant que la psyché de cette dernière ne quitte complètement son corps, la faculté arrête sa transmigration en soignant les dégâts infligés au corps.

Cette faculté fonctionne comme *rappel à la vie* (voir page 279 du *Manuel des Joueurs*) hormis le fait que la créature affectée ne subit aucune perte de niveau, aucun affaiblissement temporaire de la Constitution et aucune perte de faculté. Après avoir été rappelée à la vie, la créature est à –1 point de vie (mais stable).

*Coût en PX*. 200 PX

**Amélioration**. Tous les 100 points d'expérience supplémentaires dépensés par le psionique et la créature ciblée, la manifestation de cette faculté peut être reculée de 1 round supplémentaire. Par exemple, si le psionique et la cible payent 500 PX pour améliorer cette faculté, elle fonctionne encore sur la cible même si elle est morte il y a six rounds.

## Saut de chat

Psychoportation
**Niveau** : guerrier psychique 1, psion/prodige 1

**Signes apparents** : auditif
**Temps de manifestation** : 1 action immédiate
**Portée** : personnelle
**Cible** : le psionique
**Durée** : jusqu'à l'atterrissage ou 1 round/niveau
**Points psi** : 1

Cette faculté permet de se remettre immédiatement d'une chute et d'absorber certains des dégâts qu'elle provoque. Quelle que soit la hauteur depuis laquelle tombe le psionique, il atterrit sur ses pieds et subit des dégâts comme s'il était tombé de 3 mètres de moins.

Cette faculté affecte le psionique et tout ce qu'il transporte ou porte (jusqu'à son maximum autorisé).

On peut manifester cette faculté instantanément, pour pouvoir l'utiliser en cas de chute. La manifestation de cette faculté nécessite une action immédiate (cf. page 59). Le psionique peut l'utiliser même en dehors de son tour de jeu.

**Amélioration.** Pour chaque point psi dépensé en plus, cette faculté réduit la hauteur de chute effective (pour le calcul des dégâts) de 3 mètres supplémentaires.

## Scellés mentaux

Télépathie [mental]
**Niveau** : psion/prodige 4
**Signes apparents** : auditif, mental et visuel
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible** : une créature
**Durée** : instantanée
**Jet de sauvegarde** : Vigueur, annule
**Résistance psionique** : oui
**Points psi** : 7

Cette faculté permet d'effacer partiellement de l'esprit de la cible ses expériences passées, ce qui lui inflige deux niveaux négatifs.

Si la cible possède (au moins) autant de niveaux négatifs que de DV, elle meurt. Si elle survit, chaque niveau négatif donne à la cible des malus (voir page 311 du *Manuel des Joueurs*). De plus, pour chaque niveau négatif subi par la cible, elle perd la connaissance d'une faculté dont le niveau est parmi les plus élevés. Elle perd également un nombre de points psi égal au coût de la faculté perdue. Les effets de plusieurs niveaux négatifs s'additionnent.

Si la cible survit, elle perd ces deux niveaux négatifs après 1 heure. Aucun jet de Vigueur n'est nécessaire pour éviter de subir les niveaux négatifs de façon permanente.

**Amélioration.** Il est possible d'améliorer cette faculté de l'une ou des deux façons suivantes.

1. Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés, le DD de sauvegarde de cette faculté augmente de 1.

2. Tous les 3 points psi supplémentaires dépensés, la faculté inflige un niveau négatif supplémentaire à la cible.

## Schisme

Télépathie [mental]
**Niveau** : télépathe 4
**Signes apparents** : auditif et visuel
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : personnelle
**Cible** : le psionique
**Durée** : 1 round/niveau (T)
**Points psi** : 7

Cette faculté divise l'esprit du psionique en deux parties indépendantes. Chacune fonctionne de manière totalement autonome, comme deux personnages dans un seul et même corps. L'esprit nouvellement créé ne contrôle pas le corps, mais il est libre d'entreprendre une action simple purement mentale (comme la manifestation d'une faculté) pendant le tour de jeu du psionique. Le second esprit peut manifester des facultés en utilisant les points psi du psionique mais avec un niveau de manifestation égal à celui du psionique moins six.

Par exemple, si le niveau de manifestation du psionique est de 8, le nouvel esprit a un niveau de manifestation de 2. Cela limite le nombre de points psi que le psionique peut utiliser avec le second esprit à 2. Le second esprit ne provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'il manifeste une faculté car cette action ne distrait pas l'esprit principal.

Le second esprit peut agir durant le tour de jeu du psionique, dès le round suivant la manifestation du *schisme*.

Les deux esprits communiquent l'un avec l'autre de manière télépathique.

Si le psionique est la cible d'un effet de coercition ou de charme alors qu'il a deux esprits, il a droit à un second jet se sauvegarde si le premier échoue. Si les deux échouent, le *schisme* s'arrête et le psionique est normalement affecté. Si un seul jet échoue, le *schisme* s'arrête immédiatement, mais le psionique n'est pas affecté par la coercition ou le charme.

Le second esprit n'obtient aucun avantage si le psionique est affecté par la faculté de *rapidité*. Par contre, le psionique conserve tous les bénéfices normaux liés à ses deux esprits.

## Sens du danger

Clairsentience
**Niveau** : guerrier psychique 3, psion/prodige 3
**Signes apparents** : visuel
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : personnelle
**Cible** : le psionique
**Durée** : 1 heure/niveau (T)
**Points psi** : 5

Le psionique est capable de percevoir la présence d'un danger avant que ses sens ne l'en avertissent normalement. Il sent intuitivement la présence des pièges, ce qui lui confère un bonus d'intuition de +4 aux jets de Réflexes pour éviter les pièges et a un bonus d'intuition de +4 à la CA contre les attaques des pièges.

**Amélioration.** Si le psionique dépense 3 points psi supplémentaires, cette faculté lui octroie le pouvoir d'esquive instinctive. S'il dépense 6 points psi supplémentaires, la faculté octroie alors le pouvoir d'esquive instinctive supérieure.

## Sensibilité aux impressions psychiques

Clairsentience
**Niveau** : prophète 2
**Signes apparents** : auditif et matériel
**Temps de manifestation** : 1 heure
**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Zone d'effet** : étendue de 7,50 m + 1,50 m/2 niveaux de rayon, centrée sur le psionique
**Durée** : concentration, jusqu'à 10 minutes/niveau
**Jet de sauvegarde** : aucun
**Résistance psionique** : non
**Points psi** : 3

Cette faculté permet de discerner le passé d'un endroit donné. Les pièces, les rues, les tunnels et autres lieux isolés du même type accumulent des traces psychiques laissées par de puissantes émotions qui y ont été ressenties. Ces traces offrent une image du passé de l'endroit en question.

Les types d'événements les plus susceptibles de laisser une marque psychique sont ceux qui ont provoqué de fortes émotions : batailles et trahisons, mariages et meurtres, naissances et grandes douleurs, ou tout autre événement où une émotion domine. Les événements de la vie quotidienne ne laissent aucune marque détectable par le psionique.

La vision de l'événement est vague et onirique. Le psionique n'obtient aucun renseignement précis sur les personnes qui apparaissent, mais il peut être en mesure de lire les bannières ou autres inscriptions de grande taille (si elles sont écrites dans sa langue).

Imaginons par exemple que le psionique manifeste *sensibilité aux impressions psychiques* dans la nef d'une chapelle en ruines. Il glane la vision suivante : une foule de paroissiens terrifiés s'enfuit de la chapelle par les portes et les fenêtres du bâtiment. Pendant ce temps, un être démoniaque s'extirpe du sol de la nef et entreprend de profaner le lieu saint, pierre par pierre. La première émotion qu'il perçoit est la terreur.

Il faut commencer par l'évènement marquant le plus récent du lieu pour ensuite remonter dans le temps. Il est possible de ressentir un évènement toutes les 10 minutes de concentration maintenues par le psionique, si ces évènements peuvent être ressentis. La sensibilité du psionique permet de remonter dans le passé jusqu'à un nombre d'années maximum égal à 100 × son niveau de manifestation.

## Shrapnel de cristal

Métacréativité (création)
**Niveau :** psion/prodige 1
**Signes apparents :** auditif et matériel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Effet :** rayon
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 1

Lorsqu'il manifeste cette faculté, le psionique envoie vers sa cible des shrapnels de cristal coupants comme des rasoirs. Il doit réussir une attaque de contact à distance avec le rayon pour infliger des dégâts à sa cible. Le rayon inflige 1d6 points de dégâts perforants.

**Amélioration.** Pour chaque point psi dépensé en plus, les dégâts infligés par cette faculté augmentent de 1d6.

## Sollicitation de l'esprit

Télépathie [mental]
**Niveau :** psion/prodige 1
**Signes apparents :** mental
**Temps de manifestation :** 1 minute
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** instantanée
**Points psi :** 1

En méditant sur un sujet, le psionique peut réveiller en lui des souvenirs ataviques et des connaissances autrement inaccessibles. Lorsqu'un test de Connaissances échoue, le psionique peut manifester cette faculté pour avoir droit à un nouveau test, doté d'un bonus d'aptitude de +4. En cas de succès, il se souvient immédiatement ce qui était enterré au plus profond de son subconscient.

## Sonde mentale

Télépathie (charme) [mental]
**Niveau :** télépathe 5
**Signes apparents :** auditif, matériel et visuel
**Temps de manifestation :** 1 minute
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible :** une créature
**Durée :** 1 round/niveau (T)
**Jet de sauvegarde :** Volonté, partiel (voir description)
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 9

Grâce à cette faculté, le psionique a accès à toute la mémoire et à toutes les connaissances de la cible, depuis ses souvenirs les plus profondément enfouis jusqu'à ceux qu'elle est capable d'évoquer facilement. On obtient la réponse à une question par round, telle que la cible la formulerait elle-même. Si elle réussit un jet de Volonté, la cible n'est pas obligée de répondre à la question. Cependant, réussir un tel jet ne met pas un terme à la faculté. Le psionique peut poser une nouvelle question à la cible (ou la même question) durant les rounds qui suivent tant que la faculté est active.

Il est aussi possible de sonder une cible endormie et d'obtenir automatiquement une réponse à la question posée. Si la cible réussit son jet de Volonté, elle se réveillera après avoir donné la réponse. Elle pourra résister par la suite aux questions en effectuant un jet de Volonté comme décrit plus haut.

Les créatures ne souhaitant pas être sondées peuvent tenter de se mettre hors de portée de la faculté, à moins qu'elles n'en soient empêchées d'une façon ou d'une autre. Le psionique pose les questions par télépathie et son esprit reçoit les réponses mentalement. Il ne lui est pas nécessaire de parler la même langue que la cible, bien que les créatures les moins intelligentes puissent ne livrer que des représentations visuelles limitées en réponse aux questions.

## Souffle du dragon noir

Psychométabolisme [acide]
**Niveau :** guerrier psychique 6, psion/prodige 6
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Zone d'effet :** émanation conique centrée sur le psionique
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** Réflexes, demi-dégâts
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 11

Le psionique crache du vitriol qui inflige 11d6 points de dégâts d'acide à toute cible dans la zone couverte.

**Amélioration.** Pour chaque point psi supplémentaire dépensé par le psionique, les dégâts infligés par la faculté augmentent de 1d6 points.

## Sphère d'énergie

Psychokinésie [voir description]
**Niveau :** savant 4
**Signes apparents :** auditif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** longue (120 m + 12 m/niveau)
**Zone d'effet :** étendue de 6 m de rayon
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** Réflexes, demi-dégâts ou Vigueur, demi-dégâts (voir description)
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 7

Lorsqu'il manifeste cette faculté, le psionique doit choisir une énergie parmi l'électricité, le feu, le froid ou le son. Il crée une explosion du type d'énergie qu'il a choisi, qui inflige 7d6 points de dégâts à toutes les créatures ou objets se trouvant dans la zone d'effet. L'explosion ne crée presque aucun souffle.

*Électricité.* Manifester une sphère d'électricité octroie un bonus de +2 au DD de sauvegarde et de +2 au test de niveau de manifestation joué pour surmonter une résistance psionique.

*Feu.* Une sphère de feu inflige +1 point de dégâts par dé.

*Froid.* Une sphère de froid inflige +1 point de dégâts par dé. Le jet de sauvegarde pour réduire les dégâts d'une *sphère de froid* est de Vigueur au lieu de Réflexes.

*Son.* Une sphère de son inflige –1 point de dégâts par dé mais ignore la solidité des objets.

Cette faculté appartient au registre du type d'énergie destructive choisi par le psionique.

**Amélioration.** Pour chaque point psi supplémentaire dépensé, les dégâts de cette faculté augmentent d'un dé (d6). Pour chaque paire de dés supplémentaire de dégâts, le DD du jet de sauvegarde contre cette faculté augmente de 1.

## Sphère télékinésique

Psychokinésie [force]
**Niveau** : savant 8
**Signes apparents** : matériel
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Effet** : une sphère de 30 cm de diamètre/niveau, centrée sur des créatures ou des objets
**Durée** : 1 minute/niveau (T)
**Jet de sauvegarde** : Réflexes, annule (objet)
**Résistance psionique** : oui (objet)
**Points psi** : 15

Identique à *sphère téléguidée d'Otiluke* (voir page 291 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près.

## Subsistance

Psychométabolisme
**Niveau** : guerrier psychique 2, psion/prodige 2
**Signes apparents** : matériel
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : personnelle
**Cible** : le psionique
**Durée** : instantanée
**Points psi** : 3

Cette faculté permet de se passer de nourriture et d'eau pendant un jour. À chaque manifestation de la faculté, le corps du psionique produit suffisamment d'éléments nutritifs et de fluides pour satisfaire entièrement à ses besoins pour la journée.

## Substitut cristallin

Télépathie
**Niveau** : psion/prodige 3
**Signes apparents** : auditif
**Temps de manifestation** : 1 action rapide
**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible** : le cristal psi du psionique
**Durée** : 1 round/niveau (T)
**Jet de sauvegarde** : non
**Résistance psionique** : non
**Points psi** : 5

Le psionique confie à son cristal psi la charge de maintenir la concentration nécessaire à une faculté unique, déjà manifestée et sur laquelle le psionique se concentre. Lorsqu'il maintient cette concentration, le cristal psi est restreint aux actions de mouvement à chaque round, comme d'habitude. Lorsque *substitut cristallin* arrive à terme, la faculté transférée au cristal psi s'arrête aussi (même si cela signifie que la faculté s'arrête avant sa durée normale). Si nécessaire, le cristal psi peut faire un test de Concentration en appliquant le modificateur de Concentration du psionique.

*Illus. de W. Reynolds*

*Sphère d'énergie*

Le psionique peut manifester cette faculté (et en transférer la gestion) en une pensée, suffisamment rapidement pour profiter de cette dernière avant d'entreprendre une autre action dans le round. La manifestation de cette faculté nécessite une action rapide (cf. page 59), que le psionique ne peut donc pas effectuer en dehors de son tour de jeu.

**Amélioration.** Chaque point psi supplémentaire dépensé par le psionique augmente la durée de la faculté d'un round.

### Suggestion psionique

Télépathie (coercition) [langue, mental]
**Niveau :** télépathe 2
**Signes apparents :** auditif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible :** une créature
**Durée :** 1 heure/niveau ou jusqu'à exécution
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 3

Identique à *suggestion* (voir page 292 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, il peut affecter une cible supplémentaire. Chaque nouvelle cible ne peut être distante de plus de 4,50 mètres d'une autre cible.

### Suspension de la vie

Psychométabolisme
**Niveau :** guerrier psychique 6, psion/prodige 6
**Signes apparents :** olfactif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** permanent jusqu'à l'arrêt ou l'interruption (voir description)
**Points psi :** 11

Cette faculté permet de se plonger dans une transe si profonde que toutes les fonctions vitales sont pratiquement à l'arrêt. Même les facultés détectant la vie ou la pensée ne peuvent déterminer que le psionique est en vie.

Lorsque le psionique est dans cet état, il est conscient de son environnement. Chaque année qui passe lui semble durer un jour. Bien que le temps s'écoule plus lentement, il a faim après une « journée » passée sans manger (alors qu'il s'agit en réalité d'un an) et commence à subir les effets de la soif et de la faim normalement.

S'il subit des dégâts, le psionique sort de sa transe en 4 rounds. Elle peut aussi être interrompue par une *dissipation psionique* réussie. Si le psionique choisit de mettre un terme à la faculté, sa transe s'arrête 10 rounds plus tard.

### Téléportation funeste

Psychoportation (téléportation)
**Niveau :** nomade 5
**Signes apparents :** matériel et visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible :** une créature tangible
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** Vigueur, demi-dégâts
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 9

Le psionique disperse de façon psychoportée de minuscules parties de la cible, lui infligeant du même coup 9d6 points de dégâts. La cible peut se protéger de la *téléportation funeste* au moyen d'une *ancre dimensionnelle*.

**Amélioration.** Pour chaque point psi supplémentaire que le psionique dépense, les dégâts infligés par cette faculté augmentent de 1d6. Pour chaque tranche de 2d6 points de dégâts supplémentaires, le DD de sauvegarde de la faculté augmente de 1, tout comme le niveau de manifestation s'il s'agit de supplanter une résistance psionique.

### Téléportation programmée

Psychoportation (téléportation)
**Niveau :** nomade 5
**Signes apparents :** matériel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 heure/niveau (T)
**Points psi :** 9

Cette faculté permet de définir une situation déclenchant automatiquement la manifestation de *téléportation psionique* vers un lieu défini à l'avance. Le psionique doit connaître la faculté *téléportation psionique* et avoir assez de points psi pour la manifester lorsque la situation déterminée se présente.

Dans l'ordre d'initiative, la faculté se déclenche immédiatement après que la situation spécifiée s'est déroulée, même si le psionique est pris au dépourvu ou si son tour de jeu est déjà passé. La situation en question peut être générale (« si je suis attaqué. ») ou particulière (« si mes points de vie tombent à 9 ou moins. »).

### Téléportation psionique

Psychoportation (téléportation)
**Niveau :** nomade 5
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle et contact
**Cible :** le psionique et les objets ou créatures consentantes touchés
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** aucun ou Volonté, annule (objet)
**Résistance psionique :** non ou oui (objet)
**Points psi :** 9

Identique à *téléportation* (voir page 295 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près.

### Téléportation suprême psionique

Psychoportation (téléportation)
**Niveau :** psion/prodige 8
**Points psi :** 15

Identique à *téléportation suprême* (voir page 295 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près.

### Transens

Psychométabolisme
**Niveau :** guerrier psychique 1, psion/prodige 1
**Signes apparents :** matériel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 10 minutes/ niveau (T)
**Points psi :** 1

Le psionique reçoit des informations de l'un de ses sens alors que c'est un autre qui est stimulé. Plus précisément, il peut ressentir la lumière ou les sons. Il peut échanger ses sens actuels entre ces deux possibilités une fois par round en utilisant une action rapide. Ses sens continuent à fonctionner normalement, sauf si quelque chose les en empêche.

Le visage du psionique doit être découvert pour utiliser cette faculté car c'est sa peau qui va fonctionner comme capteur de sensations.

S'il ressent la lumière en absorbant la luminosité ambiante sur sa peau, il bénéficie de ses capacités visuelles habituelles (sauf en ce qui concerne la vision dans le noir), même si ses yeux

*Illus. de S. Wood*

*La faculté de transens protège aussi des attaques de regard*

sont fermés ou s'il est aveuglé. Si ses yeux fonctionnent normalement, il gagne un bonus de circonstances de +4 à tous ses tests de Détection et Fouille. Lorsqu'il ressent la lumière, il est immunisé aux attaques de regard.

S'il ressent les sons en les absorbant par la peau et que ses oreilles fonctionnent normalement, cette amélioration confère un bonus de circonstances de +4 aux tests de Perception auditive.

Les effets de déplacement psionique ou magique, d'invisibilité, d'illusion et autres, altèrent les sens lors de l'utilisation de *transens* tout comme ils altèrent les sens normaux.

Il est aussi possible d'utiliser cette faculté pour voir les sons si le psionique est sourd ou entendre la lumière s'il est aveugle. Dans ce cas, il ne prend plus en compte les pénalités liées à ces handicaps (mais il ne gagne aucun bonus particulier en utilisant cette faculté de cette façon s'il n'est ni sourd ni aveugle).

### Transfert de pouvoir

Télépathie [mental]
**Niveau** : psion/prodige 2
**Signes apparents** : mental
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : 6 m
**Cible** : une créature psionique
**Durée** : instantanée
**Jet de sauvegarde** : aucun
**Résistance psionique** : non
**Points psi** : 3

Le psionique lie son esprit à celui d'une autre créature psionique, créant un conduit éphémère d'énergie mentale par lequel elle peut être partagée.

Lorsque le psionique manifeste sa faculté, la cible gagne jusqu'à 2 points psi. Le nombre de points psi reçus ne peut dépasser le niveau de manifestation de la cible.

Du fait de la nature intime de cette faculté, elle ne peut s'appliquer à la fabrication d'un objet psionique. Seuls les points psi générés par une créature psionique à un instant précis peuvent être partagés en utilisant le *transfert de pouvoir*.

**Amélioration.** Tous les 3 points psi dépensés en plus, la faculté autorise le psionique à partager 2 points psi supplémentaires avec sa cible.

### Transfert empathique

Psychométabolisme
**Niveau :** égoïste 2, guerrier psychique 2
**Signes apparents :** auditif et matériel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** contact
**Cible :** créature touchée consentante
**Durée :** instantanée
**Points psi :** 3

Le psionique soigne une créature en transférant vers lui certains de ses dégâts. Lorsqu'il manifeste cette faculté, le psionique peut soigner jusqu'à 2d10 points de dégâts. La cible regagne autant de points de vie que le résultat indiqué par le jet et le psionique perd, lui, la moitié de cette somme. Cette perte peut l'amener à 0 point de vie ou moins. Les facultés ou les pouvoirs comme la réduction des dégâts ou la régénération ne peuvent amoindrir ou changer ces derniers. En effet, le psionique assume les dégâts d'une manière empathique. Les dégâts ainsi transférés n'ont pas de type. Donc, même si le psionique possède des immunités à certains types de dégâts que subit la cible d'origine, le transfert fonctionne normalement et lui inflige les dégâts.

Éventuellement, il est possible d'utiliser cette faculté pour absorber un poison ou une maladie touchant la cible. Dans ce cas, le psionique ne transfert pas les effets déjà subis par la victime (perte de points de vie ou affaiblissement de caractéristique), mais il devra seul effectuer le (ou les) jet de Vigueur suivants pour combattre le poison (ou la maladie).

Enfin, le psionique peut utiliser cette faculté pour transférer un affaiblissement temporaire de points de caractéristique à raison de 1 pour 1, dans la limite de son niveau de manifestation.

**Amélioration.** Pour chaque point supplémentaire dépensé par le psionique, il peut soigner 2d10 points de dégâts en plus (jusqu'à un maximum de 10d10 points par manifestation).

### Transfert empathique hostile

Télépathie [mental]
**Niveau :** guerrier psychique 3, télépathe 3
**Signes apparents :** auditif et matériel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** contact
**Cible :** créature touchée
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** Volonté, demi-dégâts
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 5

Le psionique transfère ses blessures vers quelqu'un d'autre. Lorsqu'il manifeste cette faculté et qu'il réussit une attaque de contact au corps à corps, il peut transférer 50 points de dégâts (ou moins s'il le désire) de sa personne vers la créature touchée. Il regagne immédiatement un nombre de points de vie égal aux points de dégâts qu'il vient de transférer. Il ne peut utiliser cette faculté pour gagner des points de vie excédant son total normal. Ces dégâts sont empathiques par nature donc les facultés ou les capacités que pourrait avoir la cible pour les réduire ou régénérer ne les amoindrissent pas ou ne les changent pas. Les dégâts ainsi transférés n'ont pas de type. Donc même si la cible possède des immunités à certains types de dégâts qu'a subis le psionique, le transfert fonctionne normalement et lui inflige les dégâts.

**Amélioration.** Le psionique peut améliorer cette faculté d'une ou plusieurs des façons qui suivent.

1. Pour chaque point psi supplémentaire dépensé par le psionique, il peut transférer 10 points de dégâts supplémentaires (jusqu'à un maximum de 90 points par manifestation).

2. S'il dépense 6 points psi supplémentaires, cette faculté affecte toutes les créatures dans une étendue de 6 mètres de rayon centrée sur le psionique.

### Trépanation

Psychoportation [téléportation]
**Niveau :** psion/prodige 7
**Signes apparents :** mental
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/niveau)
**Cible :** une créature vivante
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 13

À l'aide de *trépanation*, le psionique retire une partie précise du cerveau de sa cible. La créature perd toutes ses fonctions cérébrales, la vision, l'audition, toutes les autres capacités sensitives ainsi que toutes ses facultés motrices volontaires. La cible devient flasque et amorphe. Sans de grands moyens, comme *restauration suprême* ou d'autres effets de 7e niveau ou plus, la cible meurt en 1d4 jours.

### Usurpation de concentration

Télépathie (coercition) [mental]
**Niveau :** psion/prodige 6
**Signes apparents :** mental
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Cible :** une créature
**Durée :** concentration, 1 round/niveau
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 11

Le psionique prend le contrôle d'une faculté manifestée par la cible et qui doit être maintenue par la concentration. Une fois que le psionique a pris le contrôle de la faculté de la cible, il a plusieurs options.

- Autoriser la faculté à fonctionner normalement.
- Laisser la faculté ciblée sur le sujet (si la faculté est personnelle) mais décider de la façon dont elle fonctionne à chaque nouveau round.
- Rediriger la faculté vers le psionique (si elle est personnelle).
- Choisir de ne pas se concentrer sur cette faculté au prochain round arrêtant cette dernière à ce moment.

Lorsque la durée d'*usurpation de concentration* arrive à sa fin, la faculté que le psionique contrôlait s'arrête aussi (même si cela signifie que la faculté s'arrête plus tôt que prévu).

### Usurpation de don

Clairsentience
**Niveau :** guerrier psychique 2, psion/prodige 2
**Signes apparents :** mental et visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** contact
**Cible :** une créature touchée
**Durée :** 1 minute/niveau
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (voir description)

**Résistance psionique** : oui
**Points psi** : 3

Le psionique peut utiliser les dons psioniques ou métapsioniques d'une autre créature pour son propre bénéfice. Il doit d'abord toucher sa cible, ce qui nécessite une attaque de contact au corps à corps. En cas de succès, le psionique prend immédiatement connaissance des dons psioniques et métapsioniques de la cible (si elle en a). Il peut alors choisir d'usurper un nombre de dons égal à son modificateur de Sagesse (minimum un).

Pendant la durée de la faculté, le psionique est considéré comme possédant les dons volés (bien qu'il ait plus de dons qu'il ne lui est permis habituellement). Dans le même temps, la cible ne peut plus faire usage des dons volés. Lorsque la faculté arrive à son terme, le psionique perd l'accès à ces dons tandis que la cible les récupère aussitôt. Cette usurpation fonctionne sans tenir compte de la distance entre le psionique et sa cible. Si la durée d'*usurpation de don* est allongée grâce à un don métapsionique, la cible a le droit à un jet de Volonté toutes les 10 minutes au-delà de la durée normale. Si le jet est une réussite l'effet de la faculté s'arrête. Si la cible est tuée avant la fin de la durée le psionique perd immédiatement les avantages liés aux dons volés.

Il est impossible de voler un don pour lequel le psionique n'a pas les conditions requises (s'il y en a). Par contre, il peut utiliser un don volé comme condition à la saignée d'un autre don.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, le DD de sauvegarde de cette faculté augmente de 1.

## Usurpation de pouvoir

Télépathie (coercition) [mental]
**Niveau** : psion/prodige 4
**Signes apparents** : visuel (voir description)
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible** : une créature psionique
**Durée** : concentration, jusqu'à 1 round/niveau (voir description)
**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule
**Résistance psionique** : oui
**Points psi** : 7

Du front du psionique surgit un arc d'énergie ténébreuse qui frappe son adversaire et lui retire 1d6 points psi. Le psionique ajoute 1 de ces point psi à sa réserve (sauf si cet ajout le fait dépasser son maximum autorisé).

L'usurpation continue chaque nouveau round, tant que le psionique maintient sa concentration et que la cible reste à portée. Si elle finit par tomber à 0 point psi, la faculté s'arrête.

Se concentrer pour maintenir l'*usurpation de pouvoir* est une action complexe et pas une action simple (le psionique ne peut entreprendre aucun déplacement à plus de 1,50 mètre).

## Vague d'énergie

Psychokinésie [voir description]
**Niveau** : psion/prodige 7
**Signes apparents** : auditif
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : 36 m
**Zone d'effet** : étendue conique de 36 m de long centrée sur le psionique
**Durée** : instantanée
**Jet de sauvegarde** : Réflexes, demi-dégâts ou Vigueur, demi-dégâts (voir description)
**Résistance psionique** : oui
**Points psi** : 13

Lorsqu'il manifeste cette faculté, le psionique doit choisir une énergie parmi l'électricité, le feu, le froid ou le son. Il crée un raz-de-marée du type d'énergie choisi composé de matière ectoplasmique fortement instable. Il inflige 13d6 points de dégâts à toutes les créatures ou objets se trouvant dans la zone touchée. La faculté part de la main du psionique et s'étend en formant un cône.

*Électricité.* Manifester une vague d'électricité octroie un bonus de +2 au DD de sauvegarde et de +2 au test de niveau de manifestation joué pour surmonter une résistance psionique.

*Feu.* Une vague de feu inflige +1 point de dégâts par dé.

*Froid.* Une vague de froid inflige +1 point de dégâts par dé, et il autorise un jet de Vigueur pour réduire les dégâts (au lieu d'un jet de Réflexes).

*Son.* Une vague de son inflige –1 point de dégâts par dé mais ignore la solidité des objets.

Cette faculté appartient au registre du type d'énergie destructive choisi par le psionique.

**Amélioration.** Pour chaque point psi supplémentaire dépensé, les dégâts de cette faculté augmentent d'un dé (d6). Pour chaque paire de dés supplémentaire de dégâts, le DD du jet de sauvegarde contre cette faculté augmente de 1.

## Vampire psychique

Psychométabolisme
**Niveau** : égoïste 4, guerrier psychique 4
**Signes apparents** : mental
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : contact
**Cible** : une créature touchée
**Durée** : instantanée
**Jet de sauvegarde** : Vigueur, annule
**Résistance psionique** : oui
**Points psi** : 7

Cette faculté fait apparaître autour de la main (ou de l'arme) du psionique un voile de ténèbres lui permettant d'absorber la puissance d'un adversaire.

Si le psionique manifeste la faculté pour affecter sa main, sa prochaine attaque de contact au corps à corps réussie (si la cible rate un jet de Vigueur) draine à l'adversaire un nombre de points psi égal à deux fois son niveau de manifestation. Les points drainés sont simplement perdus. L'attaque de contact, chargée de puissance psionique, est considérée comme une attaque armée.

Si le psionique manifeste cette faculté sur l'une de ses armes naturelles, il doit réussir une attaque au corps à corps pour appliquer les effets du *vampire psychique*.

Contre un être psionique qui n'a pas de point psi (comme un personnage psionique dont la réserve est épuisée) ou un adversaire qui n'est pas psionique, l'attaque inflige un affaiblissement temporaire de 2 points d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme (au choix du psionique).

## Verrou cérébral

Télépathie (coercition) [mental]
**Niveau** : télépathe 2
**Signes apparents** : matériel et visuel
**Temps de manifestation** : 1 action simple
**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
**Cible** : une créature humanoïde
**Durée** : concentration + 1 round
**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule
**Résistance psionique** : oui
**Points psi** : 3

Cette faculté permet de verrouiller la partie supérieure de l'esprit de la cible. Celle-ci se retrouve hébétée, incapable d'accomplir la moindre action psionique. La créature *verrouillée* n'est pas étourdie (et les attaquants n'obtiennent aucun avantage spécial contre elle).

Une créature volante *verrouillée* doit descendre vers l'aire la plus proche. Un

nageur respirant de l'air doit immédiatement faire surface.

**Amélioration.** Le psionique peut améliorer cette faculté d'une ou plusieurs des façons qui suivent.

1. S'il dépense 2 points psi supplémentaires, cette faculté peut aussi affecter un animal, une fée, un géant, une créature magique ou un humanoïde monstrueux.

2. S'il dépense 4 points psi supplémentaires, cette faculté peut aussi affecter une aberration, un dragon, un élémentaire ou un extérieur en plus du type de créatures mentionnées plus haut.

### Verrou psionique

Psychoportation
**Niveau :** psion/prodige 2
**Signes apparents :** matériel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** contact
**Cible :** une porte, un coffre ou un portail d'une taille maximale de 1 m²/niveau
**Durée :** permanente
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 3

La faculté de *verrou psionique* manifestée sur une porte, un coffre ou un portail verrouille celui-ci psioniquement. Le psionique peut librement passer outre son verrou sans l'affecter. Autrement, une porte ou un objet sécurisé au moyen de *verrou psionique* ne peut être ouvert qu'en le brisant ou en manifestant avec succès *dissipation psionique* Ajoutez 10 au DD normal visant à enfoncer une porte ou un portail soumis aux effets de cette faculté.

### Vigueur

Psychométabolisme
**Niveau :** guerrier psychique 1, psion/prodige 1
**Signes apparents :** matériel et olfactif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 minute/niveau (T)
**Points psi :** 1

Le psionique s'imprègne de puissance et gagne 5 points de vie temporaires. Utiliser une nouvelle fois cette faculté alors que la précédente n'a pas expiré ne fait que remplacer les anciens points de vie temporaires par les nouveaux.

**Amélioration.** Pour chaque point psi supplémentaire dépensé par le psionique, le nombre de points de vie temporaires qu'il obtient augmente de 5.

### Visage de la malédiction

Psychométabolisme
**Niveau :** guerrier psychique 6
**Signes apparents :** visuel (voir description)
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle (voir description)
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 round/niveau (T)
**Points psi :** 11

Le psionique fait émerger de son subconscient le visage terrifiant d'une créature assoiffée de sang et ne fait qu'une avec elle. Il est alors transformé en une version cauchemardesque de lui-même, dont la peau cloquée suinte d'un liquide visqueux, dont les tentacules battent l'air et dont l'apparence inspire la terreur. Il gagne immédiatement un bonus de +10 sur les tests de Déguisement bien que sa silhouette de base ne change pas (il peut donc continuer à utiliser son équipement). Cette faculté ne peut être utilisée pour se faire passer pour quelqu'un d'autre ; même si son apparence est horrible, le psionique reste reconnaissable.

Le psionique obtient le pouvoir extraordinaire de présence effrayante, qui prend effet automatiquement lorsqu'il charge un adversaire. Les adversaires se trouvant à 9 mètres ou moins de lui, qui ont moins de dés de vie ou moins de niveaux que lui et qui le voient charger sont secoués pour 5d6 rounds s'ils ratent leur jet de Volonté (DD 16 + modificateur de Charisme du psionique). Un adversaire qui réussit son jet de sauvegarde est immunisé à la présence effrayante du psionique pendant 24 heures. Présence effrayante est un effet mental et de terreur.

La forme terrifiante du psionique lui assure un bonus d'armure naturelle de +5, une réduction des dégâts de 5/–, et un bonus de +4 à la Force. De plus, sa vitesse de déplacement au sol de base augmente de 3 mètres et il obtient un bonus de +10 aux tests d'Escalade et de Saut.

Un nid de pseudopodes noirs fouettant l'air avec violence émergent des cheveux et du dos du psionique. Il peut effectuer jusqu'à quatre attaques supplémentaires avec ces tentacules en plus de ses attaques de corps à corps normales, lorsqu'il effectue une attaque à outrance. Il peut faire attaquer les tentacules dans tout l'espace qu'il occupe normalement. Si le psionique décide de faire attaquer ses tentacules en plus de ses attaques de corps à corps normales, chaque attaque de tentacule utilise le bonus de base à l'attaque maximal avec un malus de –5. Si le psionique n'utilise aucune autre attaque que celles de tentacules, elles utilisent toutes son bonus de base à l'attaque maximal, sans souffrir de malus. Les tentacules infligent 2d8 points de dégâts plus la moitié du bonus de Force du psionique.

Cette faculté ne fonctionne que si le psionique conserve sa forme de base et que son esprit reste dans son propre corps. Par exemple, il ne peut être métamorphosé en d'autres formes bien qu'il puisse utiliser les *griffes de la bête* et la *morsure du loup* en même temps que cette faculté en ce qui concerne ses attaques normales.

**Amélioration.** Tous les points psi supplémentaires dépensés par le psionique permettent d'augmenter la durée de la faculté de 2 rounds.

### Vision d'ubiquité

Clairsentience
**Niveau :** guerrier psychique 3, psion/prodige 3
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 10 minutes/niveau (T)
**Points psi :** 5

Le psionique a, au sens figuré, des yeux derrière la tête, ainsi que sur les côtés et au sommet du crâne, ce qui lui donne certains avantages.

En effet, il a une vision à 360°, ce qui lui permet de voir parfaitement des créatures susceptibles de le prendre en tenaille. Du coup, les attaquants qui prennent en tenaille n'obtiennent aucun bonus et les roublards ne peuvent opérer d'attaque sournoise car le psionique n'est pas privé de son bonus de Dextérité. Par contre, ils peuvent tenter une attaque sournoise si le psionique est pris au dépourvu. Les tests de Détection et de Fouille se font avec un bonus d'altération de +4. Par contre, le psionique subit un malus de –4 contre les attaques de regard pendant toute la durée de la faculté.

### Vision dans le noir psionique

Clairsentience
**Niveau :** guerrier psychique 2, psion/prodige 3
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnel
**Cible :** le psionique

**Durée :** 1 heure/niveau
**Points psi :** guerrier psychique 3, psion/prodige 5

Identique à *vision dans le noir* (cf. page 301 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près.

## Vision de l'aura

Clairsentience
**Niveau :** psion/prodige 4
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** 18 m
**Zone d'effet :** émanation conique centrée sur le psionique
**Durée :** concentration, jusqu'à 10 minutes/niveau
**Jet de sauvegarde :** aucun
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 7

Le psionique discerne les auras. Ces dernières sont invisibles à l'œil nu, mais pour un observateur psionique qui manifeste cette faculté, elles apparaissent sous la forme d'halos évanescents ou d'enveloppes de lumières qui entourent tous les objets. Les couleurs de chaque aura donnent des indications au psionique, dont la précision dépend du temps passé à l'étude d'une zone précise.

*1er round.* Présence d'auras bonnes ou mauvaises dans la zone d'effet. Il n'est pas possible d'attribuer précisément une aura à un objet ou une créature à ce moment. Le psionique ne voit que des voiles de couleurs qui emplissent la zone. Cette faculté peut aussi bien détecter les auras chaotiques et loyales, mais chercher à obtenir cet effet nécessite de manifester séparément la faculté pour ne se focaliser que sur cet axe des alignements.

*2e round.* Nombre d'auras (objets, créatures, facultés et sorts) dans la zone. Le psionique sait combien il y a d'auras dans la zone mais il ne peut toujours pas les localiser précisément.

*3e round.* Le propriétaire de chaque aura est révélé, sauf si certains éléments sont hors de la ligne de vue. Si le psionique lit l'aura d'une créature ayant au moins 5 dés de vie de plus que lui, il est submergé par sa puissance et hébété pendant 1 round (et la faculté s'arrête).

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, la portée de cette faculté augmente de 1,50 mètre.

## Vision elfique

Psychométabolisme
**Niveau :** guerrier psychique 1, psion/prodige 2
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 heure/niveau
**Points psi :** guerrier psychique 1, psion/prodige 3

Tant qu'elle fait effet, cette faculté confère le pouvoir de vision nocturne (semblable à celui des elfes), ainsi qu'un bonus de +2 aux tests de Fouille et de Détection.

De plus, le psionique obtient la capacité de remarquer les portes secrètes ou cachées lorsqu'il passe à 1,50 mètre ou moins de l'une d'entre elles, ce qui lui permet de faire un test de Fouille comme s'il en cherchait une activement.

Si *vision elfique* est utilisée en même temps que *yeux lumineux*, le cône de lumière s'étend jusqu'à 12 mètres au lieu de 6.

## Vision lointaine

Clairsentience (scrutation ; voir description)
**Niveau :** prophète 4
**Signes apparents :** mental
**Temps de manifestation :** 1 heure
**Portée :** voir description
**Effet :** senseur psionique
**Durée :** 1 minute/niveau (T)
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 7, PX

Le psionique envoie son esprit à travers l'espace et les dimensions, le transformant en senseur psionique translucide. Par ce dernier, il peut voir et entendre une créature, quelle que soit la distance, même si elle se trouve sur un autre plan d'existence. Si la cible réussit un jet de Volonté, la tentative de *vision lointaine* échoue et le psionique ne pourra plus tenter de voir cette cible pendant au moins 24 heures. La difficulté de la sauvegarde dépend surtout de la connaissance qu'a le psionique et des liens physiques (s'il en a) qu'il a avec sa cible. De plus, si cette dernière est sur un autre plan, elle obtient un bonus de +5 son jet de Volonté.

Si la cible échoue à son jet de Volonté, l'esprit du psionique se matérialise en senseur psionique, assez proche pour entendre et voir cette dernière (ainsi que son environnement immédiat, jusqu'à 9 mètres dans toutes les directions autour de la cible).

Tant que *vision lointaine* continue, le corps du psionique demeure immobile et inconscient de ce qui l'entoure. D'un autre côté, le senseur psionique est considéré comme une image translucide à peine détectable du psionique, assez semblable à *forme ectoplasmique* sauf en ce qui concerne les points suivants. Cette faculté appartient à la branche de la scrutation, mais il faut utiliser les informations suivantes à la place du senseur de scrutation classique.

| Connaissance | Modificateur au jet de Volonté |
|---|---|
| Aucune* | +10 |
| Deuxième main (le psionique a entendu parler du sujet) | +5 |
| Première main (le psionique a déjà rencontré le sujet) | +0 |
| Familier (le psionique connaît bien le sujet) | +5 |

* Le psionique doit avoir des liens avec le sujet s'il ne le connaît pas.

| Liens | Modificateur au jet de Volonté |
|---|---|
| Image ou dessin de la cible | –2 |
| Objet ayant appartenu à la cible | –4 |
| Partie du corps, boucle de cheveux, rognure d'ongle | –10 |
| Cible sur un autre plan | +5 |

En tant senseur psionique translucide, le psionique peut parler (mais sa voix ne sera qu'un chuchotement). Il peut être potentiellement aperçu par la cible qu'il observe (les créatures qui peuvent voir ou sentir l'invisible détectent directement le psionique. Sinon, il peut faire un test de Discrétion pour éviter d'être détecté, avec un bonus de +40 s'il reste immobile ou un bonus de +20 s'il bouge). Il peut être attaqué (mais s'il est la cible d'une *dissipation psionique* ou d'un *piège à vision lointaine*, l'effet de la faculté s'arrête tout simplement). Si la cible de *vision lointaine* bouge, le psionique peut tenter de la suivre à une vitesse de 6 mètres. Si elle s'éloigne à plus de 9 mètres de ce dernier (ou que c'est lui qui s'éloigne), la faculté prend fin.

Le psionique peut tenter de manifester une faculté sous sa forme translucide mais il doit réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau de la faculté qu'il veut manifester) pour y arriver. Manifester (ou tenter de manifester et échouer) une faculté arrête immédiatement *vision lointaine*. De plus, toute faculté manifestée sous la forme de senseur psionique coûte le double de points psi. Le psionique n'étant pas autorisé à dépenser plus de points psi que son niveau de manifestation ne le lui permet, il est donc restreint à des facultés de bas niveau. Les points psi dépensés

lorsque le psionique est sous la forme d'un senseur psionique sont drainés de son corps d'origine.

*Coût en PX.* 20 PX

### Vision lucide psionique

Clairsentience
**Niveau :** psion/prodige 5
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 minute/niveau
**Points psi :** 9

Identique à *vision lucide* (voir page 301 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près.

### Vol psionique

Psychoportation
**Niveau :** nomade 4
**Signes apparents :** auditif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnel
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 min/niveau (T)
**Points psi :** 7

Identique à *vol* (voir page 302 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près.

### Vol supérieur psionique

Psychoportation
**Niveau :** psion/prodige 6
**Signes apparents :** auditif
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 heure/niveau (T)
**Points psi :** 11

Identique à *vol supérieur* (voir page 302 du *Manuel des Joueurs*), à ces indications près.

### Vortex télékinésique

Psychokinésie
**Niveau :** savant 9
**Signes apparents :** auditif et visuel (voir description)
**Temps de manifestation :** 1 round
**Portée :** longue (120 m + 12 m/niveau)
**Zone d'effet :** étendue de 12 m de rayon
**Durée :** instantanée
**Jet de sauvegarde :** Réflexes, demi-dégâts
**Résistance psionique :** non
**Points psi :** 17

Le psionique génère un vortex aérien formé de vents violents et dangereux. Lorsqu'il manifeste cette faculté, ce vortex d'air sort visiblement et bruyamment de sa main.

S'il cherche à cibler une créature particulière avec le vortex, il peut tenter une attaque de contact à distance pour l'atteindre. En cas de coup au but, le contact direct avec le vortex inflige 8d6 points de dégâts à la cible (pas de sauvegarde).

Que cette attaque de contact à distance soit un succès ou pas (et même si le psionique ne la tente pas), toutes les créatures situées dans la zone d'effet (y compris celle déjà directement touchée par le contact) sont soulevées et secouées avec violence, subissant 17d6 points de dégâts chacune. Les créatures qui réussissent un jet de Réflexes réduisent les dégâts de moitié.

Après avoir été soulevée et secouée, chaque créature affectée se retrouve dans un espace situé à 1d4 × 3 mètres de son point d'origine (la direction étant déterminée au hasard). Des murs et des barrières peuvent arrêter ce déplacement. Dans ce cas, les créatures se retrouvent au pied de ces obstacles.

**Amélioration.** Pour chaque point psi supplémentaire dépensé par le psionique, les dégâts de la zone d'effet (mais pas ceux du contact direct infligé à une créature précise) augmentent de 1d6 (jusqu'à un maximum de 24d6). Pour chaque tranche de 2d6 supplémentaires, le DD de sauvegarde de la faculté augmente de 1.

### Voyage onirique

Psychoportation
**Niveau :** nomade 7
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** contact
**Cibles :** le psionique et jusqu'à une créature touchée/niveau
**Durée :** 1 heure/niveau (T)
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule
**Résistance psionique :** oui
**Points psi :** 13

Le psionique et la créature qu'il touche sont emportés le long d'un arc de cristal onirique jusqu'aux confins de la pensée consciente, dans les contrées du rêve. Il est possible d'emmener plus d'une créature (dans les limites du niveau du psionique), mais toutes doivent être en contact mutuel. Le groupe pénètre alors physiquement dans les contrées du rêve, sans laisser la moindre trace derrière lui.

Dans ce pays, les voyageurs évoluent au sein d'un chaos de pensées, de désirs et de fantasmes créés par les esprits de tous les rêveurs où qu'ils soient. À tout moment, il est possible de « s'éveiller » pour réapparaître dans le monde réel à une distance de son point de départ égale à 7,5 kilomètres pour chaque minute passée à se déplacer au sein des rêves. Ainsi, un psionique peut utiliser cette faculté pour se déplacer rapidement en entrant physiquement là où seuls les rêves rôdent normalement, en parcourant la distance désirée et en revenant enfin au monde de l'éveil. Le psionique sait à quel endroit il revient avant de quitter les contrées oniriques.

*Voyage onirique* peut également être utilisé pour atteindre d'autres plans contenant des créatures qui rêvent, mais cela nécessite de traverser les rêves d'Extérieurs, où l'on peut être victime des caprices de nombreuses réalités oniriques. Il s'agit d'une possibilité potentiellement périlleuse, qui reste à l'entière discrétion du MD. Le transfert menant vers un autre plan d'existence nécessite 1d4 heures de voyage sans interruption.

Toutes les créatures touchées lors de la manifestation de *voyage onirique* font également le déplacement jusqu'aux limites de la pensée inconsciente. Une créature séparée du psionique se perd dans le monde des rêves. Lorsque la durée de la faculté arrive à terme, toutes les créatures affectées retournent dans le monde réel. Elles se retrouvent déplacées d'une distance allant jusqu'à 1 500 km (1d100 × 15) par rapport à leur point de départ.

Si une créature reste dans le monde des rêves, elle est incapable de le quitter à moins de pouvoir manifester la faculté de *voyage onirique* elle-même ou que quelqu'un le manifeste afin de partir à sa recherche.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés, le DD de sauvegarde de cette faculté augmente de 1.

### Voyageur astral

Psychoportation
**Niveau :** guerrier psychique 1, psion/prodige 1
**Signes apparents :** aucun
**Temps de manifestation :** 1 heure
**Portée :** contact
**Cible :** une créature touchée
**Durée :** voir description
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)
**Résistance psionique :** oui (inoffensif)
**Points psi :** 1

Cette faculté permet au psionique ou à une créature qu'il touche de participer à une *caravane astrale* créée à l'aide de la faculté du même nom. Lors de la participation au voyage que permet la *caravane astrale*, le psionique doit tenir les mains de ses compagnons qui se trouvent devant lui (ou du meneur de la caravane) et derrière lui (à moins qu'il ne se trouve à la fin de la chaîne humaine). Si le psionique ou l'un de ses compagnons de voyage casse le lien par les mains pendant 2 rounds consécutifs, la vitesse de la caravane dans le plan Astral, tombe à zéro. Reportez-vous à la faculté *caravane astrale* pour plus d'informations.

Tous ceux qui font partie de la caravane et qui sont capables d'accomplir des actions purement mentales (comme la manifestation d'une faculté), peuvent le faire lorsqu'ils maintiennent le contact par les mains avec leurs compagnons. Lorsque les voyageurs astraux commencent leur périple, chacun est relié au plan Matériel par une corde d'argent évanescente. Une *épée d'argent githyanki* (cf. page 165) est la seule arme connue capable d'endommager la corde d'argent.

La dernière créature dans la chaîne de ceux qui forment la caravane est souvent appelée l'arrière-garde. En effet, elle a une main de libre et peut l'utiliser pour manipuler une arme sans briser le lien avec un voyageur avant ou après elle. Le milieu en apesanteur et subjectif du plan Astral permet à la caravane d'être flexible et de plier si nécessaire pour que l'arrière-garde puisse frapper avec son arme.

## Vue tactile

Psychométabolisme
**Niveau :** psion/prodige 3
**Signes apparents :** visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le psionique
**Durée :** 1 minute/niveau (T)
**Points psi :** 5

Le psionique génère un subtil champ télékinésique de contact mental, qui lui permet de ressentir ce qui se passe autour de lui dans les ténèbres les plus profondes ou lorsque sa vue peut être gênée par l'environnement physique alentour. Le champ de *vue tactile* émane de lui et s'étend tout autour, dans un rayon de 18 mètres.

Le psionique ignore l'invisibilité, les ténèbres et le camouflage bien qu'il doive avoir une ligne d'effet vers une créature ou un objet pour pouvoir le discerner. Il n'est pas utile de faire des tests de Détection ou de Fouille pour remarquer les créatures. Le psionique peut déceler et noter l'emplacement de toutes les créatures dans les 18 mètres. Il suffit généralement au psionique de comparer ce que lui apprennent ses sens normaux et *vue tactile* pour faire la différence entre des créatures visibles, invisibles, qui se cachent ou qui se camouflent.

**Amélioration.** Tous les 2 points psi supplémentaires dépensés par le psionique, le rayon du champ tactile de cette faculté augmente de 3 mètres.

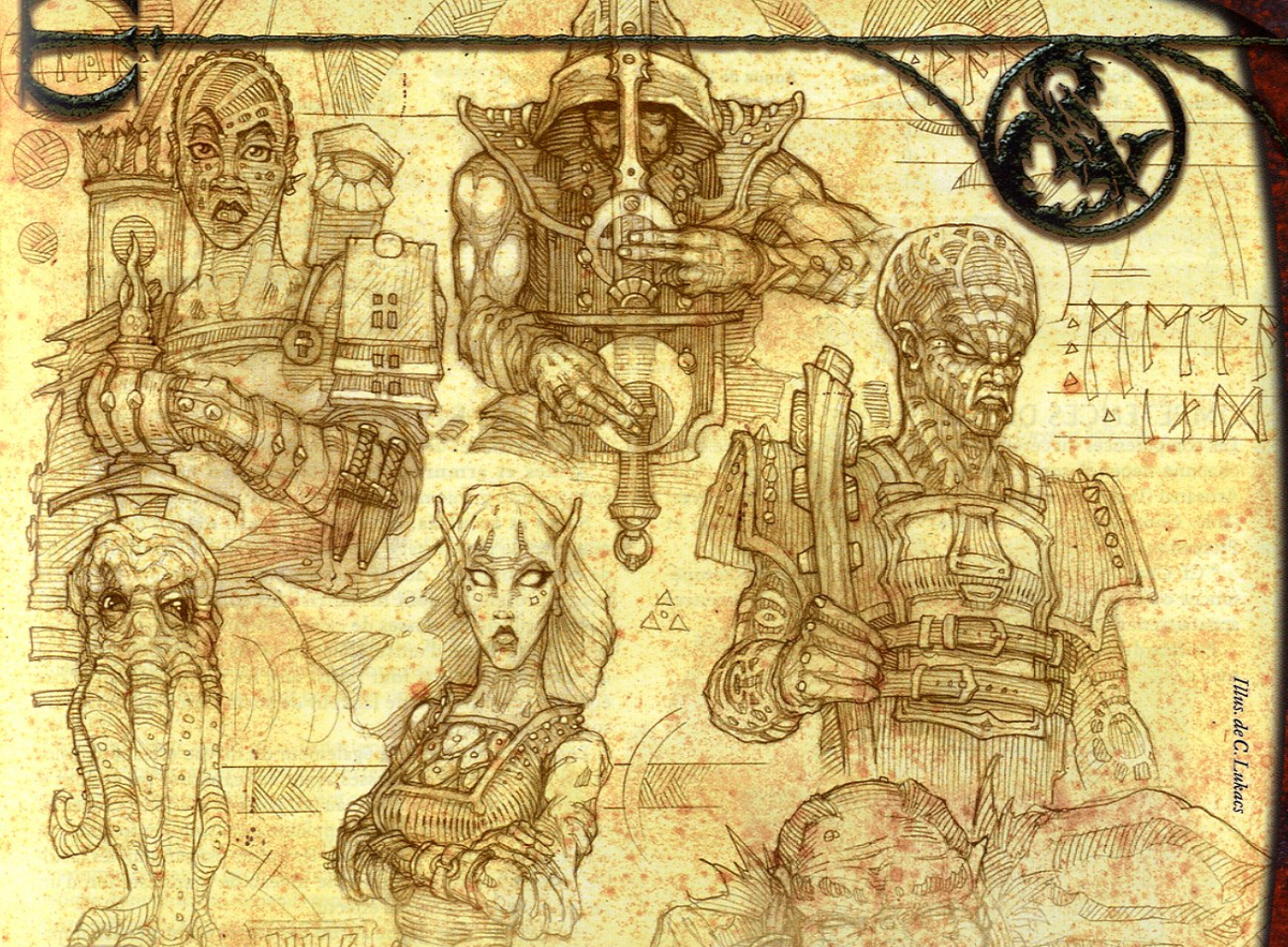
## Yeux lumineux

Psychokinésie [lumière]
**Niveau :** guerrier psychique 1, psion/prodige 1
**Signes apparents :** auditif et visuel
**Temps de manifestation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Effet :** cône de 6 m de long émanant du psionique
**Durée :** 10 minutes/niveau (T)
**Points psi :** 1

Grâce à cette faculté, les yeux du psionique projettent un cône de lumière de 6 mètres de long. Cela ne gêne en rien la vision du psionique. S'il pénètre dans une zone soumise à des ténèbres psioniques ou magiques, les *yeux lumineux* ne fonctionnent pas tant qu'il s'y trouve.

Si les *yeux lumineux* sont utilisés en conjonction avec *vision elfique*, le cône de lumière s'agrandit jusqu'à 12 mètres au lieu de 6.

**Amélioration.** Si le psionique dépense 2 points psi supplémentaires, il peut manifester la faculté par une action rapide.



*Illus. de C. Lukacs*

Depuis la forteresse qu'est son esprit, Andolyn observe les créatures qui prétendent lui nuire. Leurs formes matérielles et grossières sont presque amusantes dans leurs limitations. Si elle avait un corps, elle esquisserait un sourire. Mais n'en ayant aucun besoin, elle s'est affranchie de son enveloppe charnelle. Comme ses ennemis s'émerveillent devant la forme translucide qui est la sienne depuis qu'elle est devenue un être purement spirituel. En tant que psion évanescent, la puissance psionique d'Andolyn est sans pareil.

Ce chapitre contient la description de neuf classes de prestige psioniques destinées à enrichir votre monde de campagne. Comme l'explique la page 176 du *Guide du Maître*, les classes de prestige sont accessibles à n'importe quel personnage qui remplit les conditions d'entrée. Les niveaux de classe de prestige ne sont pas pris en compte pour déterminer si le personnage subit un malus en PX en cas de multiclassage. Ces classes offrent des possibilités inédites aux personnages, leur offrant de nouveaux pouvoirs et des voies jusque-là inexplorées.

Le MD a toute latitude pour autoriser ou refuser une classe de prestige à ses joueurs. Ces classes doivent participer à l'ambiance souhaitée pour le monde de campagne et le MD peut donc interdire celles qui ne correspondent donc pas à sa vision ou les réserver aux PNJ.

## CÉRÉBROMANCIEN

Les cérébromanciens ont recours aux mystères de la magie profane et aux merveilles des facultés psioniques. Ce sont des individus déterminés et ambitieux, prêts à renoncer aux aptitudes plus subtiles afin d'accumuler autant de puissance que possible.

Seul un personnage ayant reçu une formation dans le domaine des psioniques et dans les arts profanes peut devenir un cérébromancien. La combinaison de classes la plus fréquente est magicien/psion, du fait que ces classes accordent toutes deux une grande importance à l'Intelligence. Les ensorceleurs/psions existent mais sont plus rares. Les guerriers psychiques sont généralement trop portés sur le combat pour se consacrer aux études intenses qu'exige cette classe, et les prodiges n'ont pas la patience nécessaire.

Les PNJ cérébromanciens font souvent office d'agents de liaison entre le monde de la magie profane et celui des facultés psioniques. Nombre d'entre eux passent leur temps à la recherche de nouvelles connaissances qui renforceront leur maîtrise des arts profanes et des facultés psioniques.

**Dés de vie.** d4.

### CONDITIONS

Pour devenir cérébromancien, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Compétences.** Degré de maîtrise de 6 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 6 en Connaissances (psionique).

**Sorts.** Capacité de lancer des sorts profanes du 2e niveau.

**Capacité psionique.** Capacité de manifester des facultés du 2e niveau.

**Table 6–1 : le cérébromancien**

| Niveau | Bonus de base à l'attaque | Bonus de base de Réflexes | Bonus de base de Vigueur | Bonus de base de Volonté | Sorts/facultés |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +0 | +0 | +0 | +2 | +1 niveau effectif/+1 niveau effectif |
| 2 | +1 | +0 | +0 | +3 | +1 niveau effectif/+1 niveau effectif |
| 3 | +1 | +1 | +1 | +3 | +1 niveau effectif/+1 niveau effectif |
| 4 | +2 | +1 | +1 | +4 | +1 niveau effectif/+1 niveau effectif |
| 5 | +2 | +1 | +1 | +4 | +1 niveau effectif/+1 niveau effectif |
| 6 | +3 | +2 | +2 | +5 | +1 niveau effectif/+1 niveau effectif |
| 7 | +3 | +2 | +2 | +5 | +1 niveau effectif/+1 niveau effectif |
| 8 | +4 | +2 | +2 | +6 | +1 niveau effectif/+1 niveau effectif |
| 9 | +4 | +3 | +3 | +6 | +1 niveau effectif/+1 niveau effectif |
| 10 | +5 | +3 | +3 | +7 | +1 niveau effectif/+1 niveau effectif |

## Compétences de classe

Les compétences du cérébromancien (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Art psi* (Int), Artisanat (Int), Concentration* (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (psionique)* (Int), Décryptage (Int) et Profession (Sag).

* Cf. Chapitre 3 pour la description de ces nouvelles compétences ou leur utilisation spécifique. Les autres compétences apparaissent dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

**Points de compétence à chaque niveau** : 2 + modificateur d'Int.

*Un cérébromancien*

*Illus. de C. Lukacs*

## Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de cérébromancien :

**Armes et armures.** Le cérébromancien ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

**Sorts et facultés.** À chaque nouveau niveau de cérébromancien, le personnage acquiert un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie profane et dont il maîtrise les sorts de 2e niveau (s'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif.

Le personnage acquiert également un niveau effectif de psionique pour une de ses classes ayant des capacités psi et dont il maîtrise les facultés de 2e niveau (s'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les points psi par jour, les facultés connues et accessibles, et le niveau de manifestation d'un personnage de son niveau effectif.

Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels que des dons de métamagie, métapsioniques ou de création d'objets, des aptitudes de cristal psi, etc.

Par exemple, un magicien 3/psion 3 prenant un niveau de cérébromancien a accès aux mêmes sorts qu'un magicien de niveau 4 et au même nombre de points psi qu'un psion de niveau 4. En revanche, son familier et son cristal psi (le cas échéant) ne bénéficient d'aucune nouvelle aptitude.

# Génie belliciste

Les génies bellicistes sont des guerriers spécialisés qui prétendent posséder une connaissance sans égale de l'art de la guerre. En combinant la méditation contemplative et l'étude d'un ancien texte appelé *Codex talariique*, les génies bellicistes affinent leur maîtrise des armes et de la guerre. Ceux qui étudient le *Codex talariique* apprennent différents préceptes connus sous le nom de chaînes de la guerre. Lorsqu'un génie belliciste maîtrise une chaîne, il s'ouvre à l'apprentissage de la chaîne suivante s'il désire continuer à soumettre son esprit aux études intensives nécessaires pour progresser dans cette classe.

Les âmes acérées et les guerriers psychiques sont les plus enclins à étudier le *Codex talariique*, du moins s'ils réussissent à acquérir un exemplaire de cet ancien texte, ce qui peut déjà constituer une quête en soi. Même ceux qui commencent leur carrière en tant que guerriers ou barbares peuvent entreprendre une brève formation au sein d'une classe psionique dans l'unique but d'être capables d'étudier au titre de génie belliciste.

On rencontre parfois des PNJ génies bellicistes parmi les officiers des forces militaires ou à la tête d'unités d'assaut d'élite.

**Table 6–2 : le génie belliciste**

| Niveau | Bonus de base à l'attaque | Bonus de base de Réflexes | Bonus de base de Vigueur | Bonus de base de Volonté | Spécial | Points psi/jour | Facultés connues | Niveau de faculté maximal |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +1 | +2 | +2 | +0 | Chaîne de supériorité personnelle (+2) | 2 | 1 | 1er |
| 2 | +2 | +3 | +3 | +0 | Chaîne de posture défensive (+2) | 5 | 2 | 1er |
| 3 | +3 | +3 | +3 | +1 | Résistance physique (1/–) | 9 | 2 | 1er |
| 4 | +4 | +4 | +4 | +1 | — | 14 | 3 | 2e |
| 5 | +5 | +4 | +4 | +1 | Moulinet meurtrier | 20 | 3 | 2e |
| 6 | +6 | +5 | +5 | +2 | Résistance physique (2/–) | 28 | 4 | 3e |
| 7 | +7 | +5 | +5 | +2 | Chaîne de supériorité personnelle (+4) | 37 | 4 | 3e |
| 8 | +8 | +6 | +6 | +2 | Chaîne de posture défensive (+4) | 47 | 5 | 4e |
| 9 | +9 | +6 | +6 | +3 | Résistance physique (3/–) | 58 | 5 | 4e |
| 10 | +10 | +7 | +7 | +3 | Chaîne de force écrasante | 70 | 6 | 5e |

D'autres combattent dans de prestigieuses arènes comme favoris locaux ou s'engagent dans toute autre filière orientée vers la guerre.

**Dés de vie.** d10.

## CONDITIONS

Pour devenir génie belliciste, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Alignement.** Ne doit pas être chaotique.

**Bonus de base à l'attaque.** +3.

**Compétences.** Degré de maîtrise de 2 en Connaissances (histoire), degré de maîtrise de 8 en Connaissances (psionique).

**Capacité psionique.** Doit posséder une réserve d'au moins 1 point psi.

**Spécial.** Doit avoir reçu l'enseignement d'un autre génie belliciste, avoir accès aux textes talariiques ou appartenir à une organisation ayant accès à ces textes.

## COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du génie belliciste (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art psi* (Int), Autohypnose* (Sag), Concentration* (Con), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (psionique)* (Int) et Intimidation (Cha).

* Cf. Chapitre 3 pour la description de ces nouvelles compétences ou leur utilisation spécifique. Les autres compétences apparaissent dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

**Points de compétence à chaque niveau :** 2 + modificateur d'Int.

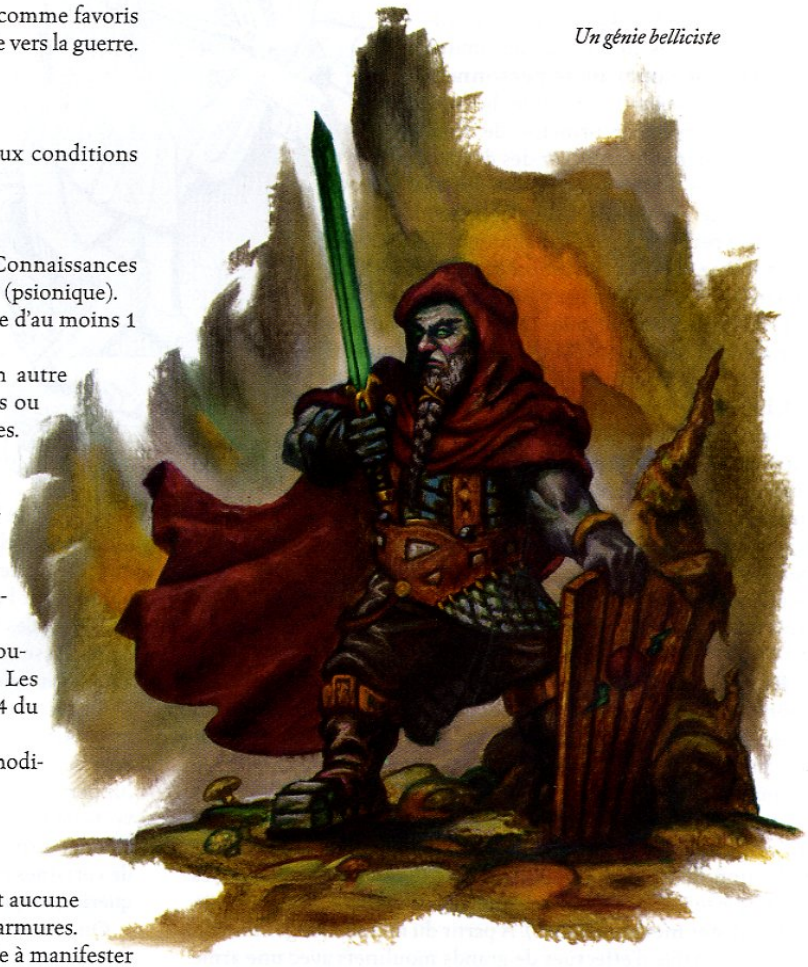
## APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de génie belliciste :

**Armes et armures.** Le génie belliciste ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

**Points psi/jour.** La capacité d'un génie belliciste à manifester ses facultés psioniques dépend de sa réserve de points psi. Son quota quotidien de points psi est indiqué sur la Table 6–2. Il reçoit par ailleurs des points psi quotidiens supplémentaires s'il dispose d'une valeur de Sagesse élevée (cf. Table 2–1). Sa race peut également lui conférer des points psi quotidiens supplémentaires, tout comme certains dons et objets. Si le personnage possède plusieurs classes accordant des points psi, il les cumule en une seule réserve, qu'il peut utiliser pour manifester les facultés de chacune de ses classes (mais à leurs niveaux de manifestation respectifs).

**Facultés connues.** Un génie belliciste sélectionne ses facultés parmi la liste des facultés de guerrier psychique. Au niveau 1, le personnage connaît une faculté de guerrier psychique de son choix. Chaque fois qu'il atteint un niveau pair dans cette classe de prestige, le personnage apprend une faculté supplémentaire. Lorsqu'un génie belliciste manifeste une faculté, sa dépense totale en points psi ne peut jamais dépasser son niveau de manifestation.



*Un génie belliciste*

*Illus. de J. Pavelec*

Le nombre de manifestations quotidiennes de facultés d'un génie belliciste n'est limité que par ses points psi quotidiens. Par exemple, un génie belliciste de niveau 5 (qui dispose d'un total de 20 points psi, sans compter les points supplémentaires que peut lui conférer sa Sagesse) peut manifester une faculté coûtant 1 point psi jusqu'à vingt fois par jour, une faculté coûtant 5 points psi jusqu'à quatre fois par jour ou quelque autre combinaison de facultés dont le coût total ne dépasse pas 20 points psi.

Un génie belliciste connaît ses facultés : elles sont enracinées dans son esprit. Il n'a pas besoin de les préparer (contrairement à certains lanceurs de sorts), mais doit bénéficier d'une bonne nuit de sommeil chaque jour pour pouvoir regagner ses points psi dépensés.

Le degré de difficulté associé au jet de sauvegarde effectué contre une faculté de génie belliciste est égal à 10 + niveau de la faculté + modificateur de Sagesse du génie belliciste. Par exemple,

le DD du jet de sauvegarde effectué contre une faculté du 2e niveau est égal à 12 + modificateur de Sag du génie belliciste.

**Niveau maximum des facultés connues.** Un génie belliciste de niveau 1 a la possibilité d'apprendre une faculté de 1er niveau. Au-delà du niveau 3, chaque fois qu'il atteint un niveau pair, il acquiert des facultés plus complexes. Un génie belliciste de niveau 4 peut apprendre des facultés de 2e niveau ou moins, un génie belliciste de niveau 6 peut apprendre des facultés de 3e niveau ou moins, etc.

Pour apprendre et manifester une faculté, le génie belliciste doit posséder une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + niveau de la faculté. Par exemple, un génie belliciste doté d'une Sagesse de 13 peut manifester des facultés du 3e niveau maximum.

**Chaîne de supériorité personnelle (Ext).** Au niveau 1, le génie belliciste apprend le premier principe de l'art du combat : la faculté d'infliger des dégâts mais aussi de les encaisser. Faisant appel à ses réserves de savoir et de dévouement, le génie belliciste peut bénéficier d'un bonus d'intuition de +2 en Force et en Constitution pendant 1 minute maximum. Le personnage peut faire appel à cette aptitude trois fois par jour. Activer ce pouvoir est une action libre. Au niveau 7, le bonus d'intuition en Force et en Constitution passe à +4.

**Chaîne de posture défensive (Ext).** Au niveau 2, le génie belliciste apprend le deuxième principe de l'art du combat : la faculté d'éviter les contre-attaques de l'ennemi si ce dernier n'est pas immédiatement neutralisé. En faisant appel à ses réserves intérieures de connaissance et de dévouement, un génie belliciste peut bénéficier d'un bonus d'intuition de +2 à la CA pendant 1 minute. Le génie belliciste peut utiliser ce pouvoir trois fois par jour. L'activation de ce pouvoir est une action libre. Au niveau 8, le bonus d'intuition à la CA passe à +4.

**Résistance physique (Ext).** Au niveau 3, le génie belliciste apprend le troisième principe de l'art du combat : libérer en soi l'esprit du corps endurant. Les textes talariiques parlent du guerrier parfait, un combattant légendaire du nom d'Ununquam le Vainqueur, qui vécut il y a plusieurs milliers d'années mais accomplit des prouesses qui survivent à travers les textes. L'esprit du corps idéal transforme le génie belliciste et lui confère une réduction des dégâts (1/–). Au niveau 6, cette réduction des dégâts passe à (2/–). Au niveau 9, elle monte à (3/–).

**Moulinet meurtrier (Ext).** À partir du niveau 5, le génie belliciste est capable d'effectuer de grands moulinets avec une arme de corps à corps. Chaque fois qu'il porte une attaque au corps à corps, le personnage peut choisir deux cases adjacentes parmi celles qu'il menace, ses attaques s'appliquant de la même façon aux créatures situées dans ces deux cases. Le génie belliciste peut utiliser cette aptitude avec n'importe quel type d'attaque, même une attaque d'opportunité ou d'enchaînement. En revanche, il ne peut pas l'utiliser s'il s'est déplacé de plus de 3 mètres depuis la fin de son dernier tour de jeu. Si le génie belliciste abat l'un de ses ennemis (ou les deux) grâce à son moulinet, il peut effectuer un enchaînement selon les règles habituelles (s'il possède le don adéquat), mais il ne peut tenter qu'un seul enchaînement par moulinet meurtrier, même s'il abat ses deux adversaires d'un coup.

**Chaîne de force écrasante (Sur).** Au niveau 10, le génie belliciste apprend le quatrième principe de l'art du combat : percevoir la violence sous-jacente du monde et la déchaîner lors d'une attaque parfaitement exécutée. Les textes talariiques décrivent avec précision l'état d'esprit nécessaire pour puiser dans cette énergie sous-jacente et l'appliquer à une attaque, qui inflige alors 10d6 points de dégâts supplémentaires. Un génie belliciste peut utiliser ce pouvoir une fois par jour, et son activation est une action libre. Si l'attaque échoue, le pouvoir n'a aucun effet.

*Illus. de D. Crabapple-McClain*

## MÉTAMÉDIUM

Le métamédium sait qu'amasser autant de pouvoir possible en un minimum de temps est la clef de la supériorité psionique. Tous les métamédiums recherchent du « pouvoir à consommer » : ils ne cherchent pas à impressionner par leur comportement exubérant, mais ils sont obsédés par l'accumulation d'autant de puissance psychique que possible. Les individus prenant un ou plusieurs niveaux dans cette classe sont parfois surnommés les « grosses têtes » par les autres personnages psioniques.

En termes de jeu, un métamédium se concentre essentiellement sur l'acquisition de points psi. N'importe quel personnage doté de facultés psioniques peut devenir un métamédium, ce qui lui permet d'accroître sa force mentale aux dépens de la découverte de facultés de niveau supérieur. Les psions et prodiges qui veulent disposer d'une longueur d'avance lors de l'usage prolongé de certaines facultés psioniques peuvent également choisir d'acquérir quelques niveaux de métamédium.

On rencontre souvent des PNJ métamédiums dans les collèges de psions qui se sont réunis pour lutter contre une menace particulière, comme les illithids.

**Dés de vie.** d4.

**TABLE 6–3 : LE MÉTAMÉDIUM**

| Niveau | Bonus de base à l'attaque | Bonus de base de Réflexes | Bonus de base de Vigueur | Bonus de base de Volonté | Spécial | Facultés |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +0 | +0 | +0 | +2 | Manifestation libre (1er niveau, 3/jour) | — |
| 2 | +1 | +0 | +0 | +3 | Cristal psi condensateur (5 points) | +1 niveau effectif |
| 3 | +2 | +1 | +1 | +3 | Manifestation libre (2e niveau, 3/jour) | — |
| 4 | +3 | +1 | +1 | +4 | Cristal psi condensateur (7 points) | +1 niveau effectif |
| 5 | +3 | +1 | +1 | +4 | Manifestation libre (3e niveau, 1/jour) | — |
| 6 | +4 | +2 | +2 | +5 | Cristal psi condensateur (9 points) | +1 niveau effectif |
| 7 | +4 | +2 | +2 | +5 | Manifestation libre (4e niveau, 1/jour) | — |
| 8 | +6 | +2 | +2 | +6 | Cristal psi condensateur (11 points) | +1 niveau effectif |
| 9 | +6 | +3 | +3 | +6 | Manifestation libre (5e niveau, 1/jour) | — |
| 10 | +7 | +3 | +3 | +7 | *Fontaine de pouvoir* | +1 niveau effectif |

## CONDITIONS

Pour devenir métamédium, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Compétences.** Degré de maîtrise de 4 en Art psi, degré de maîtrise de 8 en Connaissances (psionique).

**Don.** Harmonie cristalline.

**Capacité psionique.** Niveau 4 de manifestation.

## COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du métamédium (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art psi* (Int), Artisanat (au choix) (Int), Autohypnose* (Sag), Concentration* (Con) et Connaissances (psionique)*.

* Cf. Chapitre 3 pour la description de ces nouvelles compétences ou leur utilisation spécifique. Les autres compétences apparaissent dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

**Points de compétence à chaque niveau :** 2 + modificateur d'Int.

## APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de métamédium :

**Armes et armures.** Le métamédium ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

**Facultés.** À chaque niveau pair de métamédium, le personnage acquiert un niveau effectif de psionique pour une de ses classes précédentes ayant des capacités psi et dont le niveau de manifestation est au moins de 4 (s'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les points psi par jour, les facultés connues et accessibles et le niveau de manifestation d'un personnage de son niveau effectif. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels que de nouveaux dons métapsioniques ou de création d'objets, des aptitudes de cristal psi, etc.

**Manifestation libre (Psi).** Trois fois par jour, un métamédium de niveau 1 peut manifester n'importe quelle faculté de 1er niveau qu'il connaît gratuitement (sans dépenser de points psi).

Lorsqu'il progresse dans celle classe, le personnage est capable de manifester gratuitement des facultés plus puissantes : trois facultés du 2e niveau par jour au niveau 3, une faculté du 3e niveau par jour au niveau 5, une faculté du 4e niveau par jour au niveau 7 et, enfin, une faculté du 5e niveau au niveau 9.

Cet avantage ne s'applique qu'au coût de base d'une faculté (c'est-à-dire sans compter le coût d'éventuelles améliorations). Les points utilisés pour améliorer une faculté doivent être dépensés normalement, de même que les points d'expérience (le cas échéant).

**Cristal psi condensateur (Ext).** Au niveau 2, un métamédium est capable de stocker ses points psi dans son cristal psi, désormais considéré comme un cristal condensateur (cf. page 169) capable de stocker 5 points psi, en plus de ses aptitudes de cristal psi.

Chaque fois que le métamédium atteint un niveau pair, la capacité de stockage de son cristal psi augmente de 2 points, jusqu'à un maximum de 11 points psi au niveau 8.

***Fontaine de pouvoir* (Psi).** Au niveau 10, le métamédium est désormais capable d'agir lui-même comme un cristal condensateur, ce qui lui permet de produire un nombre apparemment illimité de points psi 1 fois par jour et pendant 1 minute au maximum. Ses yeux se mettent à briller comme de minuscules étoiles, une vague luminescence paraissant jaillir de sa bouche et du bout de ses doigts. Tant qu'il est dans cet état, le personnage peut manifester toutes ses facultés sans avoir à puiser dans sa réserve de points psi. Il trouve dans son propre corps l'énergie dont il a besoin pour les alimenter.

Lorsqu'un métamédium utilisant ce pouvoir participe à un métaconcert (voir *métaconcert*, page 115), il puise dans sa réserve normale de points psi pour ce qui est de sa participation à la réserve collective.

*Un métamédium*

# POING DE ZUOKEN

Les poings de Zuoken sont membres d'un ordre d'experts des arts martiaux qui se consacrent à la maîtrise du développement physique et mental tout en apportant leur protection aux psions et autres créatures psioniques. Les poings de Zuoken pensent que les toutes les créatures possédant des facultés mentales doivent les développer. Outre leurs formidables prouesses martiales, les poings de Zuoken acquièrent des facultés mentales qui suscitent la surprise et la crainte chez leurs ennemis.

Quasiment tous les poings de Zuoken dépendent d'un ordre spécifique fondé dans le but de protéger les centres d'apprentissage des psioniques, le plus souvent une forteresse au beau milieu d'un désert hostile. Naturellement, les moines apprirent dans le passé les facultés psioniques de leurs maîtres, et c'est ainsi qu'apparurent les premiers poings de Zuoken.

**TABLE 6–4 : LE POING DE ZUOKEN**

| Niveau | Bonus de base à l'attaque | Bonus de base de Réflexes | Bonus de base de Vigueur | Bonus de base de Volonté | Spécial | Points psi/jour | Facultés connues | Niveau de faculté maximal |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +0 | +2 | +0 | +2 | Aptitudes de moine | 1 | 1 | 1er |
| 2 | +1 | +3 | +0 | +3 | — | 3 | 2 | 1er |
| 3 | +2 | +3 | +1 | +3 | — | 6 | 3 | 2e |
| 4 | +3 | +4 | +1 | +4 | — | 10 | 4 | 2e |
| 5 | +3 | +4 | +1 | +4 | Don psionique supplémentaire | 15 | 5 | 3e |
| 6 | +4 | +5 | +2 | +5 | — | 23 | 6 | 3e |
| 7 | +4 | +5 | +2 | +5 | — | 31 | 7 | 4e |
| 8 | +6 | +6 | +2 | +6 | — | 43 | 8 | 4e |
| 9 | +6 | +6 | +3 | +6 | — | 55 | 9 | 5e |
| 10 | +7 | +7 | +3 | +7 | Don psionique supplémentaire | 71 | 10 | 5e |



Illus. de S. Belladin

Les lieux où l'on a le plus de chance de rencontrer des PNJ poings de Zuoken sont les monastères dispensant un enseignement psionique. Ces instituts emploient fréquemment des points de Zuoken comme gardes. Mais partout où des créatures psioniques sont en proie à la persécution, les poings de Zuoken portent souvent leur secours, ne laissant que des corps massacrés et des esprits brûlés derrière eux.

**Dés de vie.** d6.

## CONDITIONS

Pour devenir un poing de Zuoken, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Bonus de base à l'attaque.** +4.

**Compétence.** Degré de maîtrise de 9 en Concentration.

**Don.** Capacité psionique innée.

**Spécial.** Aptitude de classe de sérénité.

## COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du poing de Zuoken (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Art psi* (Int), Artisanat (Int), Autohypnose* (Sag), Concentration* (Con), Connaissances (psionique)* (Int), Connaissances (religion) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex),Évasion (Dex), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag) et Saut (For).

* Cf. Chapitre 3 pour la description de ces nouvelles compétences ou leur utilisation spécifique. Les autres compétences apparaissent dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

**Points de compétence à chaque niveau :** 4 + modificateur d'Int.

## APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de poing de Zuoken :

**Armes et armures.** Le poing de Zuoken ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

**Aptitudes de moine.** Les niveaux de classe du poing de Zuoken s'ajoutent à ceux de sa classe de moine lorsqu'il s'agit de déterminer ses dégâts à mains nues, ses bonus à la classe d'armure et sa vitesse de déplacement de base. Cela ne concerne pas ses autres aptitudes de moine comme le déluge de coups, la chute ralentie, etc.

**Points psi/jour.** La capacité d'un poing de Zuoken à manifester ses facultés psioniques dépend de sa réserve de points psi. Son quota quotidien de points psi est indiqué dans la Table 6–4. Il reçoit par ailleurs des points psi quotidiens supplémentaires s'il dispose d'une valeur de Sagesse élevée (cf. Table 2–1). Sa race peut également lui conférer des points psi quotidiens supplémentaires, tout comme certains dons et objets. Si le personnage possède plusieurs classes accordant des points psi, il les cumule en une seule réserve, qu'il peut utiliser pour manifester les facultés de chacune de ses classes (mais à leurs niveaux de manifestation respectifs).

**Facultés connues.** Un poing de Zuoken sélectionne ses facultés parmi la liste des facultés de guerrier psychique. Au niveau 1, le personnage connaît une faculté de guerrier psychique de son choix. Chaque fois qu'il gagne un niveau dans cette classe, les secrets d'une nouvelle faculté lui sont dévoilés. Lorsqu'un poing de Zuoken manifeste une faculté, sa dépense totale en points psi ne peut jamais dépasser son niveau de manifestation.

Le nombre de manifestations quotidiennes de facultés d'un poing de Zuoken n'est limité que par ses points psi quotidiens. Par exemple, un poing de Zuoken de niveau 5 (qui dispose d'un total de 15 points psi, sans compter les points supplémentaires que peut lui conférer sa Sagesse) peut manifester une faculté coûtant 1 point psi 15 fois par jour, une faculté coûtant 5 points psi 3 fois par jour ou n'importe quelle combinaison de facultés dont le coût total ne dépasse pas 15 points psi.

Un poing de Zuoken connaît ses facultés : elles sont enracinées dans son esprit. Il n'a pas besoin de les préparer (contrairement à certains lanceurs de sorts), mais il doit bénéficier d'une bonne nuit de sommeil chaque jour pour pouvoir regagner ses points psi dépensés.

Le degré de difficulté associé au jet de sauvegarde contre une faculté de poing de Zuoken est égal à 10 + niveau de la faculté + modificateur de Sagesse du poing de Zuoken. Par exemple, le jet de sauvegarde contre une faculté de 2e niveau se fait contre un DD égal à 12 + modificateur de Sagesse du poing de Zuoken.

**Niveau maximal des facultés connues.** Un poing de Zuoken de niveau 1 a la possibilité d'apprendre une faculté de 1er niveau. Par la suite, chaque fois qu'il atteint un niveau impair, le poing de Zuoken apprend à maîtriser des facultés plus complexes. Un poing de Zuoken de niveau 3 peut apprendre des facultés du 2e niveau, un poing de Zuoken de niveau 5 peut apprendre des facultés du 3e niveau, etc.

Pour pouvoir apprendre et manifester une faculté, un poing de Zuoken doit posséder

*Un poing de Zuoken*

*Illus. de J. Pavelec*

une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + niveau de la faculté. Par exemple, un poing de Zuoken dont la Sagesse s'élève à 13 peut manifester des facultés de 3e niveau ou moins.

**Don psionique supplémentaire.** Aux niveaux 5 et 10, le poing de Zuoken reçoit un don supplémentaire, à choisir parmi les dons psioniques présentés dans le Chapitre 3. Il ne peut sélectionner un don que s'il répond aux conditions associées à celui-ci.

**Note sur les personnages multiclassés.** Un moine devenant poing de Zuoken peut continuer de progresser dans sa classe de moine.

# PSION ÉVANESCENT

L'objectif ultime de tout psion évanescent est d'atteindre l'état d'esprit désincarné, libéré des entraves de la matérialité. « La chair est faible, mais l'esprit est fort » déclare l'adage enseigné par l'Esprit Doré. D'après la rumeur, l'Esprit Doré serait originaire d'un autre monde ou d'un autre plan, et il s'agirait d'une entité ayant perdu le chemin de sa patrie (ou ayant été exilée, la vérité n'est pas très claire). Ce qui est sûr, c'est que l'enseignement de l'Esprit Doré ouvre une possibilité étonnante : celle de libérer son esprit de son enveloppe charnelle et de devenir un psion évanescent.

Seuls les personnages se concentrant exclusivement sur leurs facultés psioniques ont des chances de devenir des psions évanescents. De fait, ce sont généralement les psions et les prodiges qui empruntent la voie de l'évanescence, car les spécialistes martiaux tels que les guerriers psychiques se satisfont très bien de leur matérialité.

La plupart des PNJ psions évanescents « hantent » des sites contenant de grandes sources de savoir psionique, où ils tentent d'en apprendre autant que possible sur les hauteurs qu'un esprit peut atteindre.

**Dés de vie.** d4.

## CONDITIONS

Pour devenir un psion évanescent, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Compétences.** Degré de maîtrise de 8 en Art psi, degré de maîtrise de 8 de Connaissances (psionique).

**Don.** Corps psionique.

**Capacité psionique.** Capacité de manifester des facultés du 3e niveau.

**Spécial.** Avoir reçu l'enseignement d'un autre psion évanescent, avoir accès aux enseignements de l'Esprit Doré ou appartenir à une organisation ayant accès à ces enseignements ou directement administrée par l'Esprit Doré.

## COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du psion évanescent (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art psi (Int)*, Artisanat (au choix) (Int), Autohypnose* (Sag), Bluff (Cha), Concentration* (Con), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (psionique)* (Int), Déguisement (Cha) et Psychologie (Sag).

* Cf. Chapitre 3 pour la description de ces nouvelles compétences ou leur utilisation. Les autres compétences apparaissent dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

**Points de compétence à chaque niveau :** 2 + modificateur d'Int.

## APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de psion évanescent :

**Armes et armures.** Le psion évanescent ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

**Facultés connues.** À chaque niveau de psion évanescent indiqué sur la Table 6–5, le personnage acquiert un niveau effectif de psionique pour une de ses classes précédentes ayant des capacités psi et dont il maîtrise les facultés de 3e niveau (s'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les points psi par jour, les facultés connues et accessibles et le niveau de manifestation d'un personnage de son niveau effectif. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels que de nouveaux dons métapsioniques ou de création d'objets, des aptitudes de cristal psi, etc.

**Armure évanescente (Sur).** Un psion évanescent portant une

*Un psion évanescent*

*Illus. de T. Pavelec*

**TABLE 6–5 : LE PSION ÉVANESCENT**

| Niveau | Bonus de base à l'attaque | Bonus de base de Réflexes | Bonus de base de Vigueur | Bonus de base de Volonté | Spécial | Facultés |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +0 | +0 | +0 | +2 | Armure évanescente, contact intangible (1d6) | — |
| 2 | +1 | +0 | +0 | +3 | Dissolution (1/jour) | +1 niveau effectif |
| 3 | +1 | +1 | +1 | +3 | Dissolution d'équipement | +1 niveau effectif |
| 4 | +2 | +1 | +1 | +4 | Dissolution d'apparence | — |
| 5 | +2 | +1 | +1 | +4 | Contact intangible (2d6) | +1 niveau effectif |
| 6 | +3 | +2 | +2 | +5 | Dissolution (2/jour) | +1 niveau effectif |
| 7 | +3 | +2 | +2 | +5 | Force télékinésique | — |
| 8 | +4 | +2 | +2 | +6 | Passerelle évanescente | +1 niveau effectif |
| 9 | +4 | +3 | +3 | +6 | Contact intangible (3d6) | +1 niveau effectif |
| 10 | +5 | +3 | +3 | +7 | Évanescence | — |

armure (ou utilisant *armure inertielle* ou tout autre effet similaire) bénéficie de son bonus à la CA même lorsqu'il se rend intangible (voir *Dissolution*, ci-dessous). En revanche, contrairement aux autres créatures intangibles, le bonus de Charisme du psion évanescent ne lui confère aucun bonus de parade à la CA. Cette aptitude fonctionne même si l'armure portée devient intangible (comme par exemple lorsque le personnage utilise son aptitude de dissolution d'équipement, voir ci-dessous).

**Contact intangible (Sur).** Dès le niveau 1, le psion évanescent peut porter trois attaques de contact au corps à corps par jour, chacune infligeant 1d6 points de dégâts en cas de coup au but. Le modificateur de Force ne s'applique pas à ces attaques (ni aux dégâts), mais celles-ci fonctionnent contre les créatures intangibles (et contre les créatures tangibles lorsque le psion évanescent se rend intangible). Lorsque le psion évanescent utilise ce pouvoir, sa main et son bras semblent devenir vaguement translucides. Une attaque ratée est tout de même comptabilisée dans le nombre d'utilisations quotidiennes de ce pouvoir.

Lorsqu'il est intangible (voir plus loin), un psion évanescent peut porter des attaques de contact au corps à corps qui ne sont pas prises en compte dans le nombre maximum d'attaques de ce genre auquel il a droit chaque jour.

Tous les quatre niveaux de psion évanescent après le niveau 1, les dégâts infligés par ces attaques augmentent de 1d6 points.

**Dissolution (Sur).** À partir du niveau 2, le psion évanescent peut devenir intangible (ou « évanescent ») 1 fois par jour au prix d'une action simple. Il peut rester évanescent pendant 1 minute au maximum. Pendant cette période, le corps du personnage laisse la place à une forme immatérielle qui conserve l'apparence de base du personnage. Tant qu'il est évanescent, le personnage acquiert le sous-type intangible (voir plus loin). Il dispose d'une vitesse de vol égale à sa vitesse de déplacement de base (maniabilité parfaite). Son armure matérielle demeure en place en continue à lui fournir un bonus d'armure à la CA (voir *Armure évanescente*, ci-dessus). Ses armes matérielles demeurent elles aussi tangibles. La perte de sa forme physique permet au personnage d'accéder plus facilement à ses facultés mentales, ce qui se traduit par un bonus de +1 à tous les DD de sauvegarde contre les facultés qu'il manifeste tant qu'il est évanescent.

Le personnage peut utiliser son équipement normalement et profiter des effets des objets qui améliorent ses aptitudes. En revanche, tout son équipement demeure tangible quand il est évanescent (voir néanmoins l'aptitude de dissolution d'équipement ci-dessous). Le plus souvent, un psion évanescent ressemble fort à un fantôme portant des objets du monde matériel. Cela ne rend pas son équipement plus vulnérable aux attaques (les règles concernant les objets tenus ou portés continuent de s'appliquer), mais cela empêche le personnage de traverser des objets solides tant qu'il porte un équipement tangible. S'il s'en débarrasse, il peut alors traverser à volonté les objets solides, comme décrit plus loin.

À partir du niveau 6, le psion évanescent peut dissoudre son corps 2 fois par jour (et toujours jusqu'à 1 minute à chaque fois).

*Sous-type intangible.* Un psion évanescent intangible n'a aucune enveloppe charnelle. Il ne peut être blessé que par les autres créatures intangibles, les armes magiques (et les créatures dont les attaques sont assimilées à des armes magiques), les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Il est immunisé contre toutes les attaques non magiques. Même lorsqu'il est frappé par une arme magique tangible ou un sort issu d'une source tangible, il a 50 % de chance d'ignorer les dégâts (à l'exception de l'énergie positive, de l'énergie négative, des effets de force tels que *commotion*, et des attaques portées avec une arme spectrale).

Un psion évanescent intangible perd tout bonus d'armure naturelle. Contrairement aux autres créatures intangibles, il ne gagne pas de bonus de parade égal à son bonus de Charisme.

Un psion évanescent intangible peut pénétrer ou traverser les objets solides (dans les limites décrites dans les aptitudes de dissolution et de dissolution d'équipement), mais il doit demeurer adjacent à l'un des côtés de l'objet, ce qui lui interdit de traverser un objet plus large que lui. Il peut détecter la présence d'objets ou de créatures situés dans les cases adjacentes à la sienne, mais les adversaires potentiels bénéficient d'un camouflage total (50 % de chances de les rater) par rapport à un psion évanescent situé à l'intérieur d'un objet. Pour voir plus loin que l'objet qu'il occupe et attaquer normalement, le psion évanescent intangible doit sortir de son abri. Un psion évanescent intangible qui se trouve à l'intérieur d'un objet bénéficie d'un abri total, mais s'il attaque une créature située à l'extérieur de l'objet, il ne jouit plus que d'un abri normal. De plus, une créature située à l'extérieur qui a préparé une action pourra le frapper lorsqu'il attaque. Un psion évanescent intangible ne peut pas traverser un effet de force.

Les attaques d'un psion évanescent intangible traversent (et donc ignorent) les armures naturelles, les armures et les boucliers, mais demeurent affectées par les bonus de parade et les effets de force (tels que *écran de force*). Le personnage peut traverser et agir dans l'eau aussi facilement que dans l'air. Un psion évanescent intangible ne peut pas tomber, et ne subit donc jamais de dégâts de chute. Il ne peut pas exécuter de croc-en-jambe ou de manœuvre de lutte, et ne peut pas non plus être la cible de ce genre d'attaques. En fait, il ne peut entreprendre aucune action physique impliquant de déplacer ou de saisir un adversaire ou son équipement, et il est immunisé contre ce genre de manœuvres.

Les créatures intangibles ne pèsent rien et ne déclenchent pas les pièges sensibles au poids. Une créature intangible se déplace en silence, et il est impossible d'entendre une telle créature par un test de Perception auditive si elle ne le souhaite pas. Elle n'a aucune valeur de Force, et son modificateur de Dextérité s'applique donc aussi bien aux attaques au corps à corps qu'aux attaques à distance. Les perceptions non visuelles, comme l'odorat et la vision aveugle, sont partiellement ou totalement inefficaces contre les créatures intangibles. Enfin, les créatures intangibles sont dotées d'un sens de l'orientation inné et peuvent se déplacer à pleine vitesse même si elles n'y voient rien.

**Dissolution d'équipement (Sur).** À partir du niveau 3, le psion évanescent peut désigner un nombre d'éléments de l'équipement qu'il porte (y compris ses armes et armures) égal à son niveau de classe. Les objets désignés deviennent intangibles lorsque le personnage utilise son aptitude de dissolution. Cela n'a aucun effet sur le fonctionnement de l'équipement, mais lorsque le personnage est intangible, il peut pénétrer ou traverser des objets solides lorsqu'il porte uniquement l'équipement désigné. Une fois choisi, l'équipement devient automatiquement intangible en même temps que le personnage, et redevient tangible de la même façon. Le personnage peut changer l'équipement affecté comme il le désire.

**Dissolution d'apparence (Sur).** À partir du niveau 4, un psion évanescent qui se rend intangible peut prendre l'apparence de n'importe quelle créature de taille P, M ou G. Ce changement d'apparence est une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Les caractéristiques du personnage ne sont pas modifiées, mais il prend l'apparence de la créature choisie, ce qui lui permet de se déguiser efficacement et de duper ceux qui pourraient s'interroger sur sa véritable nature. Toute interaction physique avec une créature impose au psion évanescent un test de Bluff opposé à un test de Psychologie pour convaincre la créature de la nouvelle apparence. Le psion évanescent ne doit rien faire qui puisse révéler sa nature intangible s'il souhaite réussir son bluff. Par exemple, s'il accepte un objet d'une autre créature et que cet objet tombe à travers ses mains immatérielles, le test de

Bluff échoue automatiquement. En revanche, un test de Bluff est autorisé si le psion évanescent utilise son aptitude de force télékinésique (voir plus loin) pour tenir l'objet qu'il reçoit.

Lorsqu'il utilise cette aptitude, le psion évanescent bénéficie d'un bonus de circonstances de +10 aux tests de Déguisement. S'il peut lire les pensées de l'adversaire, il bénéficie d'un bonus de circonstances supplémentaire de +4 aux tests de Bluff et de Déguisement.

**Force télékinésique (Sur).** À partir du niveau 7, un psion évanescent intangible peut utiliser un effet de *force télékinésique* (voir la description de cette faculté page 104). Il s'agit d'une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Le DD de sauvegarde est égal à 14 + modificateur de la caractéristique primordiale du psion évanescent (Int, Sag ou Cha). Le niveau de manifestation de l'effet est égal à celui du personnage.

Un pion évanescent peut utiliser ce pouvoir même lorsqu'il reprend sa forme matérielle, mais il ne peut le faire que 3 fois par jour (on ne prend pas en compte dans cette limite les utilisations de ce pouvoir sous forme évanescente).

**Passerelle évanescente (Sur).** Au niveau 8, le psion évanescent est une créature presque exlusivement psychique qui possède désormais une très forte empathie avec les esprits des autres créatures. Cela lui permet de se déplacer par le biais de l'esprit des créatures vivantes. Une fois par jour, le personnage peut utiliser une action simple pendant qu'il est intangible pour pénétrer subrepticement dans l'esprit de n'importe quelle créature ayant une valeur d'Intelligence et passer dans l'esprit d'une autre créature intelligente se trouvant dans le champ de vision de la première. Le psion évanescent doit être à côté de la créature de départ avant de se téléporter ainsi, et il réapparaît dans une case adjacente à celle occupée par la créature d'arrivée.

Le personnage n'a pas besoin de connaître personnellement les créatures de départ et d'arrivée, et il n'est pas nécessaire qu'elles soient consentantes. Le personnage ne peut pas s'utiliser comme créature de départ ou de destination. Lorsqu'il quitte la créature d'arrivée, le psion évanescent choisit une case adjacente dans laquelle il apparaît. Entrer ou sortir ainsi d'une créature est indolore, à moins que le psion évanescent ne souhaite le contraire (voir ci-dessous). Mais dans la plupart des cas, la créature d'arrivée trouve la sensation surprenante et assez dérangeante.

S'il le désire, le psion évanescent peut quitter la créature d'arrivée de façon particulièrement douloureuse. À moins que la créature ne réussisse un jet de Volonté (DD 15 + modificateur de caractéristique primordiale du psion évanescent), le psion évanescent adapte sa forme mentale afin d'interférer violemment avec l'esprit de la créature. Il s'expulse violemment du corps de la créature et lui inflige 10d6 points de dégâts.

**Évanescence (Ext).** Au niveau 10, le psion évanescent évolue vers un stade de pure conscience psionique. Cette aptitude ressemble à la dissolution, si ce n'est que le psion évanescent devient intangible de façon permanente (et acquiert le sous-type correspondant). Si le personnage le souhaite, il peut redevenir tangible 1 fois par jour pendant 1 minute, mais il doit passer le reste de son temps comme une entité mentale sans attache avec le monde physique.

## PYROKINÉSISTE

Le pyrokinésiste est un personnage qui a découvert qu'une petite quantité de pouvoir psionique pouvait ouvrir de larges horizons, particulièrement si l'on s'intéresse au feu. Le pyrokinésiste voit à la fois beauté et utilité dans la forme chaotique de la flamme, ses couleurs qui varient selon le combustible utilisé, sa chaleur qui réchauffe et son insatiable appétit. Un individu qui cumule un ou plusieurs niveaux de pyrokinésiste est souvent familièrement qualifié de « pyro ».

Les pyrokinésistes aiment le feu. Ils l'adorent. Tout personnage doté de capacités psioniques constitue un candidat potentiel pour cette classe de prestige. Les psions (en particulier

*Illustration de D. Martin*

**TABLE 6–6 : LE PYROKINÉSISTE**

| Niveau | Bonus de base à l'attaque | Bonus de base de Réflexes | Bonus de base de Vigueur | Bonus de base de Volonté | Spécial |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +0 | +2 | +2 | +0 | *Fouet de feu* |
| 2 | +1 | +3 | +3 | +0 | Adaptation au feu, *poing de feu* |
| 3 | +2 | +3 | +3 | +1 | *Éclair de feu* |
| 4 | +3 | +4 | +4 | +1 | *Arme de feu* |
| 5 | +3 | +4 | +4 | +1 | *Nimbe* |
| 6 | +4 | +5 | +5 | +2 | Marche de feu |
| 7 | +4 | +5 | +5 | +2 | Insensibilité au feu |
| 8 | +6 | +6 | +6 | +2 | *Arme de feu supérieure* |
| 9 | +6 | +6 | +6 | +3 | *Chaleur mortelle* |
| 10 | +7 | +7 | +7 | +3 | *Conflagration* |

les savants) et prodiges conviennent qu'il est acceptable d'abandonner l'acquisition de nouvelles facultés dans certains domaines quand on est animé d'une passion pour les flammes. Les guerriers psychiques apprécient également les pouvoirs des pyrokinésistes. Les âmes acérées prennent souvent des niveaux dans cette classe afin d'accéder à l'aptitude d'arme enflammée pour leur *lame spirituelle*. N'importe quel personnage possédant le don Capacité psionique innée peut également être attiré par cette classe.

Les PNJ pyrokinésistes sont rares car la société se méfie de ceux dont l'objectif principal est de « mettre le feu ». De fait, il est rare de rencontrer des pyrokinésistes dans les grandes communautés (à moins qu'ils n'y travaillent comme mercenaires secrets). On a plus de chances de les croiser en marge de la société : certains vivent en ermites dans des contrées désolées où tout a été réduit en cendres autour d'eux.

**Dés de vie.** d8.

## CONDITIONS

Pour devenir pyrokinésiste, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Alignement.** Chaotique.

**Compétences.** Degré de maîtrise de 1 en Artisanat (alchimie), degré de maîtrise de 8 en Concentration, degré de maîtrise de 2 en Connaissances (psionique).

**Capacité psionique.** Doit posséder une réserve d'au moins 1 point psi.

**Spécial.** Doit avoir mis le feu à un bâtiment et l'avoir regardé se consumer.

*Un pyrokinésiste*

*Illus. de W. England*

## COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du pyrokinésiste (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art psi* (Int), Artisanat (au choix) (Int), Concentration* (Con), Escalade (For), Intimidation (Cha) et Saut (For).

* Cf. Chapitre 3 pour la description de ces nouvelles compétences ou leur utilisation spécifique. Les autres compétences apparaissent dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

**Points de compétence à chaque niveau :** 2 + modificateur d'Int.

## APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de pyrokinésiste :

**Armes et armures.** Le pyrokinésiste ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

***Fouet de feu* (Psi).** Ce pouvoir permet au pyrokinésiste de créer un fouet de feu de 4,50 mètres de long constitué d'ectoplasme instable (il y consacre une action de mouvement). Le personnage ne subit aucun dégât en maniant cette arme. Le fouet inflige 1d8 points de dégâts de feu à la cible lorsque le personnage réussit une attaque de contact à distance (maximum 4,50 mètres). Le pyrokinésiste peut choisir Arme de prédilection et Spécialisation martiale (s'il en remplit les conditions) conjointement avec le fouet de feu, de même que tout autre don pertinent à l'usage d'un fouet en général. Le fouet demeure actif tant que le pyrokinésiste le tient en main, mais il se dissipe instantanément si le personnage relâche sa prise

**Adaptation au feu (Ext).** Au niveau 2, le pyrokinésiste acquiert une certaine résistance au feu qui lui procure un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets de feu et de chaleur. Il bénéficie en outre d'une résistance au feu (10).

***Poing de feu* (Psi).** Par une action de mouvement, un pyrokinésiste de niveau 2 peut enflammer un de ses poings (sans pour autant subir le moindre inconfort). Ses attaques à mains nues sont alors considérées comme armées, et elles infligent 2d6 points de dégâts de feu en plus de leurs dégâts habituels. Le poing de feu demeure actif tant que le pyrokinésiste garde le poing fermé.

***Éclair de feu* (Psi).** Par une action simple, un pyrokinésiste de niveau 3 peut projeter un éclair de feu psionique vers n'importe quelle cible en vue située dans un rayon de 18 mètres. Il doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible et lui inflige 1d6 points de dégâts de feu par niveau de classe de pyrokinésiste.

***Arme de feu* (Psi).** Par une action de mouvement, un pyrokinésiste de niveau 4 peut enflammer une des armes qu'il a en main (y compris une pierre, une bille de fronde, une flèche ou un carreau d'arbalète) sans pour autant s'infliger de dégâts ou abîmer son arme. Celle-ci inflige 2d6 points de dégâts de feu en plus de ses dégâts habituels. L'arme demeure enflammée tant que le pyrokinésiste la tient en main.

***Nimbe* (Psi).** Par une action de mouvement, un pyrokinésiste de niveau 5 peut embraser son corps tout entier sans que son équipement ou lui ne subissent le moindre dégât. Tant qu'il demeure nimbé de flammes, sa valeur de Charisme augmente de 4 points, il peut effectuer des attaques de contact au corps à corps infligeant 2d6 points de dégâts de feu et il bénéficie d'une réduction des dégâts (5/magie). S'il est attaqué au corps à corps, l'agresseur subit automatiquement 2d6 points de dégâts de feu. Ce pouvoir est utilisable 1 fois par jour et dure jusqu'à 1 minute par niveau de classe de pyrokinésiste.

**Marche de feu (Sur).** À partir du niveau 6, le pyrokinésiste peut littéralement marcher dans les airs au prix d'une action libre. Cela lui demande toutefois de sacrifier sa focalisation psionique (cf. la compétence Concentration, page 37). Il peut se déplacer dans toutes les directions (y compris verticalement), mais il ne peut se déplacer de plus du double de sa vitesse de déplacement au cours d'un round. Un marcheur de feu laisse derrière lui des empreintes enflammées qui s'éteignent en 2 rounds, sans causer aucun dégât. Il doit payer 1 point psi pour chaque round passé à se déplacer de cette façon.

**Insensibilité au feu (Ext).** Au niveau 7, le pyrokinésiste accroît sa résistance au feu, ce qui lui procure un bonus de +8 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets de feu et de chaleur. Il acquiert également une résistance au feu (20).

*Arme de feu supérieure* **(Psi).** À partir du niveau 8, lorsque le pyrokinésiste active son aptitude de poing de feu ou d'arme de feu, les dégâts supplémentaires qu'il inflige passe de 2d6 à 4d6. De même, les attaques de contact qu'il porte en utilisant son aptitude de nimbe infligent 4d6 points de dégâts au lieu de 2d6.

*Chaleur mortelle* **(Psi).** Lorsqu'il atteint le niveau 9, le pyrokinésiste peut sacrifier sa focalisation psionique et entreprendre une action d'attaque à outrance pour élever à un niveau mortel la température interne d'une créature vivante située à 9 mètres ou moins. La cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 14 + modificateur de Cha du pyrokinésiste) ou connaître une mort atroce alors que son sang et ses fluides corporels entrent en ébullition. Même si elle réussit sa sauvegarde, la victime subit 4d8 points de dégâts de feu du fait de la chaleur.

*Conflagration* **(Psi).** Au niveau 10, le pyrokinésiste est capable de créer une explosion de flammes carbonisant tout ce qui se trouve dans la zone d'effet. Une fois par jour, il peut utiliser cette aptitude pour infliger 15d6 points de dégâts de feu dans un rayon de 9 mètres autour de lui (action simple). Tout objet ou créature pris dans l'explosion a droit à un jet de Réflexes (DD 15 + modificateur de Cha du pyrokinésiste) pour réduire les dégâts de moitié. Une victime ratant son jet de Réflexes doit également jouer un jet de Vigueur (DD identique au précédent) ou mourir instantanément du fait du traumatisme extrême provoqué par l'intense chaleur.

*Un translocateur*

# TRANSLOCATEUR

Les translocateurs sont réputés pour leurs stratagèmes de combat. Ils utilisent leur connaissance approfondie du mouvement et de l'espace pour porter des attaques très rapides contre les adversaires plus lents. Ils excellent sur le champ de bataille, où ils vont et viennent tel un vent de violence, surprenant leurs adversaires avec leurs soudaines attaques opportunistes et disparaissant au loin avant que l'ennemi n'ait eu le temps de réagir. Les translocateurs sont célèbres pour la facilité avec laquelle ils se rendent là où ils le souhaitent. Ce sont des voyageurs rapides, aussi doués pour les missions de reconnaissance que pour pénétrer dans les chambres au trésor scellées et piégées.

Cette classe attire tout particulièrement les guerriers psychiques mais peut également intéresser les prodiges tournés vers le combat ainsi que les psions savants ou nomades.

Les PNJ translocateurs font souvent fonction de guides ou d'éclaireurs, capables de trouver leur chemin lorsque tous les moyens habituels se sont révélés inefficaces.

**Dés de vie.** d6.

## CONDITIONS

Pour devenir translocateur, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Bonus de base à l'attaque.** +3.

**Compétence.** Degré de maîtrise de 8 en Concentration.

**Dons.** Attaque éclair, Souplesse du serpent.

**Capacité psionique.** Capacité de manifester des facultés du 1er niveau.

## COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du translocateur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Art psi* (Int), Artisanat (Int), Autohypnose* (Sag), Concentration* (Con), Connaissances (folklore local) (Int), Connaissances (psionique)* (Int), Crochetage (Dex), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Évasion (Dex), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Saut (For) et Utilisation d'objets psioniques* (Cha).

* Cf. Chapitre 3 pour la description de ces nouvelles compétences ou leur utilisation spécifique.

**TABLE 6–7 : LE TRANSLOCATEUR**

| Niveau | Bonus de base à l'attaque | Bonus de base de Réflexes | Bonus de base de Vigueur | Bonus de base de Volonté | Spécial | Facultés |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +0 | +2 | +0 | +2 | Esquive de charge, mépris de la terre | +1 niveau effectif |
| 2 | +1 | +3 | +0 | +3 | Frappe opportuniste (+2) | — |
| 3 | +2 | +3 | +1 | +3 | Pas dimensionnel | +1 niveau effectif |
| 4 | +3 | +4 | +1 | +4 | Tenaille improbable | +1 niveau effectif |
| 5 | +3 | +4 | +1 | +4 | Frappe opportuniste (+4) | — |
| 6 | +4 | +5 | +2 | +5 | Téléporteur | +1 niveau effectif |
| 7 | +5 | +5 | +2 | +5 | Pas capricieux | +1 niveau effectif |
| 8 | +6 | +6 | +2 | +6 | Frappe opportuniste (+6) | — |
| 9 | +6 | +6 | +3 | +6 | Attaque éclair dimensionnelle | +1 niveau effectif |
| 10 | +7 | +7 | +3 | +7 | Accélération | +1 niveau effectif |



*Illus. de W. Reynolds*

Les autres compétences apparaissent dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

**Points de compétence à chaque niveau :** 6 + modificateur d'Int.

## APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de translocateur :

**Armes et armures.** Le translocateur est formé au maniement de toutes les armes courantes et de guerre, ainsi qu'au port de l'armure légère.

**Facultés.** À chaque niveau de translocateur indiqué sur la Table 6–7, le personnage acquiert un niveau effectif de psionique pour une de ses classes précédentes ayant des capacités psi et dont il maîtrise les facultés de 1er niveau (s'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les points psi par jour, les facultés connues et accessibles et le niveau de manifestation d'un personnage de son niveau effectif. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels que de nouveaux dons métapsioniques ou de création d'objets, des aptitudes de cristal psi, etc.

**Esquive de charge (Ext).** Au niveau 1, le translocateur reçoit Esquive de charge (cf. page 47) en tant que don supplémentaire, même s'il n'en remplit pas les conditions. Si le personnage possède déjà ce don, il ne tire aucun avantage supplémentaire de cette aptitude.

**Mépris de la terre (sur).** Au niveau 1, les pieds du translocateur quittent le sol et il flotte désormais à environ 30 cm du sol. Plutôt que de marcher, il glisse sans avoir à se préoccuper de la dureté ou de la difficulté du terrain. Tant qu'il reste à 30 cm ou moins d'une surface plate (solide ou liquide), il peut agir et attaquer normalement, et il se déplace à sa vitesse normale (il peut même « courir » à quatre fois sa vitesse de base). S'il s'éloigne de plus de 30 cm de la surface, sa vitesse est réduite à 3 mètres par round.

Tant qu'il reste à moins de 30 cm d'une surface, le translocateur peut se battre normalement au corps à corps et à distance. Mais s'il s'éloigne plus que cela de la surface, le personnage subit les mêmes malus aux jets d'attaque au corps à corps et à distance que s'il était le sujet de la faculté *lévitation psionique* (cf. la description du sort *lévitation*, page 252 du *Manuel des Joueurs*).

**Frappe opportuniste (Ext).** À partir du niveau 2, le translocateur acquiert une conscience aiguë des relations spatiales qui lui donne une vision instinctive du champ de bataille et lui permet de porter une attaque habile contre les adversaires distraits. Le personnage bénéficie d'un bonus d'intuition de +2 au jet d'attaque (et au jet de dégâts attenant) du premier coup qu'il porte à un adversaire qu'un autre personnage a blessé au corps à corps depuis la dernière action du translocateur. Au niveau 5, le bonus d'intuition passe à +4, puis à +6 au niveau 8.

**Pas dimensionnel (Sur).** Une fois par jour, un translocateur de niveau 3 ou plus peut utiliser ses aptitudes psioniques pour se glisser entre les espaces, comme s'il utilisait la faculté *porte dimensionnelle psionique*. Le translocateur ne peut pas emmener d'autres créatures avec lui. Le niveau de manifestation de cette faculté est égal au niveau de classe du personnage.

**Tenaille improbable (Ext).** Un translocateur de niveau 4 ou plus peut prendre ses ennemis en tenaille à partir d'angles des plus improbables. Il désigne la case adjacente de son choix à celle où il se trouve comme celle à partir de laquelle on détermine s'il prend ses adversaires en tenaille. Il peut changer la case désignée une fois par tour de jeu (avant, entre ou après ses actions). La case désignée reste la case effective de la prise en tenaille jusqu'à ce que le personnage ne soit plus adjacent à celle-ci ou qu'il en choisisse une autre. Le personnage peut même choisir une case infranchissable ou occupée.

**Téléporteur (Ext).** Au niveau 6, le translocateur apprend à la fois *téléportation psionique* et *changement de plan psionique*. Ces facultés viennent en plus de celles que le translocateur apprend normalement en progressant dans les niveaux.

Le translocateur utilise ces facultés comme s'il s'agissait de facultés du 3e niveau de sa liste de classe. Cela signifie notamment que la manifestation de ces facultés lui coûte seulement 5 points psi. Si le niveau de manifestation du personnage n'est pas suffisant pour manifester des facultés de 3e niveau (ce qui se produit par exemple dans le cas de certains guerriers psychiques), il ne peut pas les manifester avant d'avoir atteint le niveau requis.

**Pas capricieux (Ext).** À partir du niveau 7, le translocateur peut exécuter un pas de placement supplémentaire à chaque tour de jeu où il n'entreprend aucun autre déplacement (hormis le premier pas de placement). Comme le premier, ce second pas de placement ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Le personnage peut profiter de ce second pas de placement immédiatement après le premier ou attendre la fin de ses autres actions pour le round en cours. Hormis cela, ce pas de placement supplémentaire est soumis aux règles habituelles décrites à la page 144 du *Manuel des Joueurs*.

**Attaque éclair dimensionnelle (Sur).** Une fois par jour, un translocateur de niveau 9 ou plus peut utiliser son aptitude de pas dimensionnel en combinaison avec le don Attaque éclair. Cette aptitude ne peut servir que contre des adversaires situés dans un rayon de 18 mètres et dans le champ de vision du translocateur. Il peut effectuer un pas dimensionnel vers la cible, porter une Attaque éclair, puis utiliser un nouveau pas dimensionnel pour revenir à son point de départ. (Lorsqu'il utilise cette aptitude, la distance totale qu'il couvre avant et après l'attaque n'est pas limitée par sa vitesse de déplacement). L'utilisation de cette aptitude est comptée comme une utilisation de l'aptitude de pas dimensionnel (le personnage ne peut donc pas en profiter s'il a déjà eu recours à un pas dimensionnel le même jour).

**Accélération (Sur).** Lorsqu'il atteint le niveau 10, le translocateur peut agir à vitesse accélérée, ce qui lui permet d'entreprendre davantage d'actions que la normale. Un translocateur peut utiliser cette aptitude pendant un maximum de 5 rounds par jour. Il peut choisir de diviser ses actions accélérées en plusieurs séquences de 1 ou plusieurs rounds. Cet effet n'est pas cumulable avec les effets similaires conférant des actions supplémentaires, comme la faculté *schisme* ou le sort *rapidité* (en fait, le translocateur ne peut pas utiliser une accélération s'il est déjà affecté par ces sorts ou d'autres sorts similaires).

Si le personnage tente une attaque à outrance en état d'accélération, il peut porter une attaque supplémentaire avec l'une des armes qu'il manie, en utilisant son bonus de base à l'attaque maximal, plus les éventuels modificateurs découlant de la situation.

Si le translocateur utilise l'accélération pour se déplacer, il bénéficie d'un bonus d'altération de +9 mètres en vitesse de déplacement.

Le translocateur peut utiliser cette accélération pour manifester une faculté, du moins s'il n'en a pas déjà manifesté une au cours de ce même tour de jeu et que la faculté choisie a un temps de manifestation de 1 action simple ou moins.

En état d'accélération, le personnage bénéficie d'un bonus d'esquive de +2 aux jets d'attaque, aux jets de Réflexes et à la CA. Toute situation privant le personnage de son bonus de Dextérité à la CA le prive également de ces bonus d'esquive.

# TUEUR D'ILLITHIDS

Seuls les individus naïfs ne prennent pas la menace illithid au sérieux. Du moins, c'est ce que disent ceux qui ont dédié leur vie à l'éradication de cette « infection ». Les êtres psioniques connaissent le réel danger que représentent les flagelleurs mentaux. Bien mieux, en tout cas, que les créatures dénuées de facultés psioniques. Toutefois, même parmi eux, peu sont prêts à suivre le code d'honneur des tueurs d'illithids.

*Un tueur d'illithids*

Le credo des tueurs d'illithids est « frappe ou meurs », « frappe » signifiant dans ce cas précis « traque et tue les illithids ». Un esprit hésitant ne saurait devenir tueur d'illithids (une autre de leurs maximes qui, à dire vrai, se comptent par centaines). Mais il est connu que s'ils sont spécialisés dans la traque et l'élimination de leurs ennemis jurés, les tueurs d'illithids disposent en fait de pouvoirs mortels contre toutes les créatures psioniques.

Tout personnage doté d'aptitudes psioniques peut devenir un tueur d'illithids. Il suffit de nourrir une haine suffisante des flagelleurs mentaux. Les nains qui choisissent cette classe de prestige sont connus sous le nom de *karadhakères*, ce qui signifie approximativement « traqueur d'illithids ». De fait, il est fort probable que les premiers tueurs d'illithids sont apparus chez les nains, même s'ils prétendent que leurs connaissances ont une origine bien différente, gardée secrète.

Les PNJ issus de cette classe de prestige se déplacent parfois en petits groupes de deux ou trois individus, s'affublant d'un nom de compagnie macabre ou sinistre. De tels groupes sont souvent employés en qualité de mercenaires par des nantis voyageant au travers de régions infestées d'illithids. Entre deux contrats de ce genre, ils cherchent généralement à découvrir un avant-poste de flagelleurs mentaux ou mieux encore, une cité souterraine. On raconte également des histoires au sujet de bandes de tueurs d'illithids qui ont décidé de se diversifier et de se mettre en chasse de toutes les créatures psioniques, illithids ou non.

**Dés de vie.** d8.

## CONDITIONS

Pour devenir tueur d'illithids, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Bonus de base à l'attaque.** +4.

**Compétence.** Degré de maîtrise de 4 en Connaissances (exploration souterraine).

**Don.** Pistage.

**Capacité psionique.** Doit disposer d'une réserve d'au moins 1 point psi.

**Spécial.** Avoir tué un illithid en combat singulier ou en tant que membre d'un groupe de six individus au plus.

## COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du tueur d'illithids (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art psi* (Int), Bluff (Cha), Concentration* (Con), Connaissances (exploration souterraine) (Int), Détection (Sag), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag) et Survie (Sag).

* Cf. Chapitre 3 pour la description de ces nouvelles compétences ou leur utilisation spécifique. Les autres compétences apparaissent dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

**Points de compétence à chaque niveau :** 4 + modificateur d'Int.

## APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de tueur d'illithids :

**Armes et armures.** Le tueur d'illithids est formé au maniement de toutes les armes courantes et de guerre, ainsi qu'au port de tous les types d'armures (mais pas au maniement des boucliers).

**Facultés.** À chaque niveau de tueur d'illithids (à l'exception du premier), le personnage acquiert un niveau effectif de psionique pour une de ses classes précédentes ayant des capacités psi (s'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les points psi par jour, les facultés connues et accessibles et le niveau de manifestation d'un personnage de son niveau effectif. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels que de nouveaux dons métapsioniques ou de création d'objets, des aptitudes de cristal psi, etc.

Si le personnage n'appartenait à aucune classe psionique avant de devenir tueur d'illithids (ce qui peut être le cas, par exemple, d'une âme acérée ou d'un rôdeur possédant le don Capacité psionique innée), il ne reçoit pas de niveau de manifestation.



*Illus. de W. Reynolds*

**Table 6–8 : le tueur d'illithids**

| Niveau | Bonus de base à l'attaque | Bonus de base de Réflexes | Bonus de base de Vigueur | Bonus de base de Volonté | Spécial | Facultés |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +1 | +0 | +0 | +2 | Ennemi juré (illithids) (+2), perception des illithids | — |
| 2 | +2 | +0 | +0 | +3 | Nausée cérébrale | +1 niveau effectif |
| 3 | +3 | +1 | +1 | +3 | Bouclier de lucidité | +1 niveau effectif |
| 4 | +4 | +1 | +1 | +4 | Ennemi juré (illithids) (+4) | +1 niveau effectif |
| 5 | +5 | +1 | +1 | +4 | — | +1 niveau effectif |
| 6 | +6 | +2 | +2 | +5 | Aveuglement cérébral | +1 niveau effectif |
| 7 | +7 | +2 | +2 | +5 | Ennemi juré (illithids) (+6) | +1 niveau effectif |
| 8 | +8 | +2 | +2 | +6 | Érosion de résistance psionique | +1 niveau effectif |
| 9 | +9 | +3 | +3 | +6 | Immunité cérébrale | +1 niveau effectif |
| 10 | +10 | +3 | +3 | +7 | Ennemi juré (illithids) (+10), retour de décharge mentale | +1 niveau effectif |

**Ennemi juré (illithids) (Ext).** Au niveau 1, le tueur d'illithids proclame officiellement que les illithids et leurs congénères (comme les néothélides, cf. page 210) sont les ennemis qu'il abhorre plus que tout autre. Pour avoir longuement étudié ses ennemis jurés et s'être exercé sans relâche aux techniques permettant de les vaincre, il bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie lorsqu'il utilise ces compétences contre eux. Les attaques qu'il porte contre ses ennemis jurés s'accompagnent également de ce bonus de +2 aux dégâts.

Au niveau 4, ce bonus passe à +4. Il monte à +6 au niveau 7, puis à +8 au niveau 10.

**Perception des illithids (Sur).** Le tueur d'illithids perçoit la présence d'illithids dans un rayon de 18 mètres, même si ceux-ci se cachent dans les ténèbres ou derrière un mur. Il ne connaît cependant pas leur emplacement exact.

**Nausée cérébrale (Sur).** Au niveau 2, le tueur d'illithids acquiert une défense permanente, similaire à la faculté psionique *répugnance*. Toute créature qui tente de dévorer le cerveau d'un tueur d'illithids doit réussir un jet de Volonté (DD égal à 15 + niveau de classe du tueur d'illithids) ou perdre toute envie de le faire pendant 24 heures. Les créatures ratant leur jet de sauvegarde sont libres d'entreprendre toute action, sauf celle d'extraire le cerveau du tueur d'illithids (elles ne réalisent pas qu'elles sont ainsi affectées). Ce pouvoir demeure actif même lorsque le tueur est inconscient, étourdi ou sans défense.

**Bouclier de lucidité (Ext).** À partir du niveau 3, le tueur d'illithid résiste particulièrement bien aux attaques mentales. Il bénéficie d'un bonus d'aptitude de +4 aux jets de sauvegarde contre tous les effets mentaux et de coercition. Cette aptitude fonctionne même lorsque le tueur d'illithid est inconscient, étourdi ou sans défense.

**Aveuglement cérébral (Sur).** Lorsqu'il atteint le niveau 6, le tueur d'illithids est protégé contre tous les objets, sorts et facultés ayant pour fonction de le localiser. Cette aptitude le protège de l'indiscrétion des facultés ou effets de clairvoyance révélant la localisation du sujet. Elle peut même contrer *inflexion de la réalité*, *miracle*, *rectification de la réalité*, *souhait limité* ou *souhait* lorsqu'ils sont utilisées pour obtenir des renseignements sur la localisation du tueur (en revanche, *métafaculté* peut percer cette barrière protectrice). Dans le cas d'une *vision lointaine* ou d'une scrutation visant la zone occupée par un tueur d'illithids, l'effet fonctionne mais ne détecte pas le tueur. En revanche, les tentatives de scrutation ou de *vision lointaine* visant directement un tueur d'illithids échouent automatiquement. Ce pouvoir ne fonctionne que si le tueur d'illithids est psioniquement focalisé.

**Érosion de résistance psionique (Sur).** Un tueur d'illithids de niveau 8 ou plus peut charger son arme de puissance psionique. Chaque attaque au corps à corps (ou à distance, dans un rayon de 9 mètres) réussie réduit de 1 point l'éventuelle résistance psionique de la créature frappée. À moins que la victime ne soit tuée, elle récupère intégralement sa résistance une fois 12 heures écoulées. Ce pouvoir ne fonctionne que si le tueur d'illithids est psioniquement focalisé.

**Immunité cérébrale (Sur).** À partir du niveau 9, le tueur d'illithids bénéficie d'une protection contre tous les objets, facultés et sorts ayant une influence mentale. Cette aptitude le protège contre quasiment tous les pouvoirs et effets mentaux (même s'il demeure capable de permettre à certains sorts ou facultés de l'affecter). Elle fonctionne même contre *inflexion de la réalité*, *miracle*, *rectification de la réalité*, *souhait limité* ou *souhait* lorsqu'ils sont utilisés pour influencer mentalement le tueur d'illithids. Ce pouvoir ne fonctionne que si le tueur d'illithids est psioniquement focalisé.

**Retour de décharge mentale (Sur).** Au niveau 10, le tueur d'illithids devient capable de retourner contre eux l'attaque favorite des flagelleurs mentaux. S'il réussit son jet de sauvegarde lorsqu'il est la cible d'une *décharge mentale*, cette dernière rebondit vers l'attaquant ! Seul l'attaquant d'origine est visé par ce retour de charge. S'il rate un jet de Volonté (DD égal à celui de l'attaque d'origine), il est affecté normalement par la *décharge mentale*.

# VENEUR D'ÂMES

Le veneur d'âmes manipule l'esprit d'autrui aussi aisément qu'un sculpteur pétrit la glaise. Certaines créatures sont plus sensibles à l'appel inconscient qu'il lance en continu. Elles viennent alors à lui, prêtes à êtres guidées, heureuses d'obéir et soumises à son entière autorité. De cette façon, le veneur d'âmes entretient une petite ménagerie de créatures asservies et désireuses de répondre à ses moindres désirs.

Cette classe n'a pas grand-chose à offrir aux personnages préférant faire les choses par eux-mêmes. Comme les veneurs d'âmes délèguent la plupart de leurs tâches, y compris leur protection physique, les psions (en particulier les télépathes) sont les plus aptes à suivre cette voie.

Les veneurs d'âme PNJ font de parfaits scélérats et lieutenants car ils ont le pouvoir de contrôler plusieurs sous-fifres à la fois. De plus, ils n'ont pas à effectuer de recherche active pour recruter de nouveaux fidèles quand les leurs périssent en mission.

**Dés de vie.** d4.

## CONDITIONS

Pour devenir un veneur d'âmes, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Compétences.** Degré de maîtrise de 8 en Connaissances (psionique), degré de maîtrise de 4 en Diplomatie.

**Don.** Regard inquisiteur.

**Capacité psionique.** Niveau 5 de manifestation et capacité de manifester *lien spirituel*.

**Table 6–9 : Le veneur d'âmes**

| Niveau | Bonus de base à l'attaque | Bonus de base de Réflexes | Bonus de base de Vigueur | Bonus de base de Volonté | Spécial | Facultés |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +0 | +0 | +0 | +2 | Meute d'âmes | — |
| 2 | +1 | +0 | +0 | +3 | — | +1 niveau effectif |
| 3 | +1 | +1 | +1 | +3 | Charme psionique | +1 niveau effectif |
| 4 | +2 | +1 | +1 | +4 | — | +1 niveau effectif |
| 5 | +2 | +1 | +1 | +4 | Domination psionique | +1 niveau effectif |
| 6 | +3 | +2 | +2 | +5 | — | +1 niveau effectif |
| 7 | +3 | +2 | +2 | +5 | Domination supérieure | +1 niveau effectif |
| 8 | +4 | +2 | +2 | +6 | — | +1 niveau effectif |
| 9 | +4 | +3 | +3 | +6 | Domination avancée | +1 niveau effectif |
| 10 | +5 | +3 | +3 | +7 | Double maître | — |

## Compétences de classe

Les compétences du veneur d'âmes (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art psi* (Int), Artisanat (au choix) (Int), Autohypnose* (Sag), Bluff (Cha), Concentration* (Con), Connaissances (psionique)* (Int), Diplomatie (Cha) et Psychologie (Sag).

* Cf. Chapitre 3 pour la description de ces nouvelles compétences ou leur utilisation spécifique. Les autres compétences apparaissent dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

**Points de compétence à chaque niveau :** 2 + modificateur d'Int.

*Un veneur d'âmes*

*Illus. de M. Moore*

## Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de veneur d'âmes :

**Armes et armures.** Le veneur d'âmes ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

**Facultés connues.** À chaque niveau de veneur d'âmes (à l'exception du premier et du dixième), le personnage acquiert un niveau effectif de psionique pour une de ses classes précédentes ayant des capacités psi, dont le niveau de manifestation est au moins de 4 et grâce à laquelle il a appris la faculté *lien spirituel* (s'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les points psi par jour, les facultés connues et accessibles et le niveau de manifestation d'un personnage de son niveau effectif. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels que de nouveaux dons métapsioniques ou de création d'objets, des aptitudes de cristal psi, etc.

**Meute d'âmes (Ex).** Dès qu'il acquiert son premier niveau de veneur d'âmes, le personnage lance une subtile convocation télépathique convoquant des serviteurs, et quelques créatures répondent rapidement à l'appel. Les effets de ce pouvoir sont très proches des avantages du don Prestige (cf. page 106 du *Guide du Maître*), mais avec quelques différences importantes.

Ceux qui répondent à l'appel du veneur d'âmes ne sont pas qualifiés de compagnons d'armes et de suivants, mais respectivement de disciples asservis et de fidèles. Ils ne sont pas animés par l'admiration qu'ils vouent au personnage et leur volonté de le servir, mais par une résonance psychique secrète les liant au veneur d'âmes.

Comme pour le don Prestige, le veneur d'âmes dispose d'une valeur de Prestige qui détermine le niveau maximum du disciple asservi et des fidèles qu'il peut attirer. La valeur de Prestige du veneur d'âmes est égale à son niveau global + son modificateur de Cha + son niveau de

| Valeur de Prestige | Niveau du disciple asservi | Nombre de fidèles par niveau | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1 ou moins | — | — | — | — | — | — | — |
| 2 | 1 | — | — | — | — | — | — |
| 3 | 2 | — | — | — | — | — | — |
| 4 | 3 | — | — | — | — | — | — |
| 5 | 3 | — | — | — | — | — | — |
| 6 | 4 | — | — | — | — | — | — |
| 7 | 5 | — | — | — | — | — | — |
| 8 | 5 | — | — | — | — | — | — |
| 9 | 6 | — | — | — | — | — | — |
| 10 | 7 | 5 | — | — | — | — | — |
| 11 | 7 | 6 | — | — | — | — | — |
| 12 | 8 | 8 | — | — | — | — | — |
| 13 | 9 | 10 | 1 | — | — | — | — |
| 14 | 10 | 15 | 1 | — | — | — | — |
| 15 | 10 | 20 | 2 | 1 | — | — | — |
| 16 | 11 | 25 | 2 | 1 | — | — | — |
| 17 | 12 | 30 | 3 | 1 | 1 | — | — |
| 18 | 12 | 35 | 3 | 1 | 1 | — | — |
| 19 | 13 | 40 | 4 | 2 | 1 | 1 | — |
| 20 | 14 | 50 | 5 | 3 | 2 | 1 | — |
| 21 | 15 | 60 | 6 | 3 | 2 | 1 | 1 |
| 22 | 15 | 75 | 7 | 4 | 2 | 2 | 1 |
| 23 | 16 | 90 | 9 | 5 | 3 | 2 | 1 |
| 24 | 17 | 110 | 11 | 6 | 3 | 2 | 1 |
| 25 ou plus | 17 | 135 | 13 | 7 | 4 | 2 | 2 |

veneur d'âmes (notez que son niveau de veneur d'âmes est donc comptabilisé deux fois). Cette valeur n'est pas affectée par les autres modificateurs mentionnés à la page 107 du *Guide du Maître*.

Là encore, point commun avec le don Prestige, le niveau du disciple asservi est limité, même si la valeur de Prestige du personnage devrait normalement lui permettre d'appeler un disciple asservi de niveau supérieur. En revanche, contrairement au don Prestige, le niveau maximum du disciple asservi est égal au niveau global du veneur d'âmes moins 1 (et non moins 2, comme c'est le cas pour les compagnons d'armes).

Un veneur d'âmes ne peut pas acquérir le don Prestige. S'il le possédait déjà, il en perd le bénéfice et le remplace par cette aptitude. Ses suivants et son compagnon d'armes le quittent et d'autres, plus influençables, viennent occuper les fonctions de disciple asservi et de fidèles. Dès qu'un personnage acquiert le premier niveau de cette classe, son disciple asservi et ses premiers fidèles apparaissent dans les 24 heures. De même, les disciples asservis et fidèles perdus sont remplacés en 24 heures.

Utilisez la table suivante (plutôt que celle fournie par le *Guide du Maître*) pour déterminer le niveau du disciple asservi d'un veneur d'âmes et le nombre de fidèles de différents niveaux qu'il peut attirer.

**Charme psionique (Ext).** Au niveau 3, le veneur d'âmes ajoute *charme psionique* à la liste des facultés qu'il connaît (si ce n'est pas déjà le cas). Une fois par jour, il peut manifester cette faculté à un coût réduit. Le niveau de classe du veneur d'âmes est soustrait au coût en points psi du *charme psionique*, jusqu'à un minimum de 1. L'effet de cette faculté demeure limité par le niveau de manifestation du veneur d'âmes.

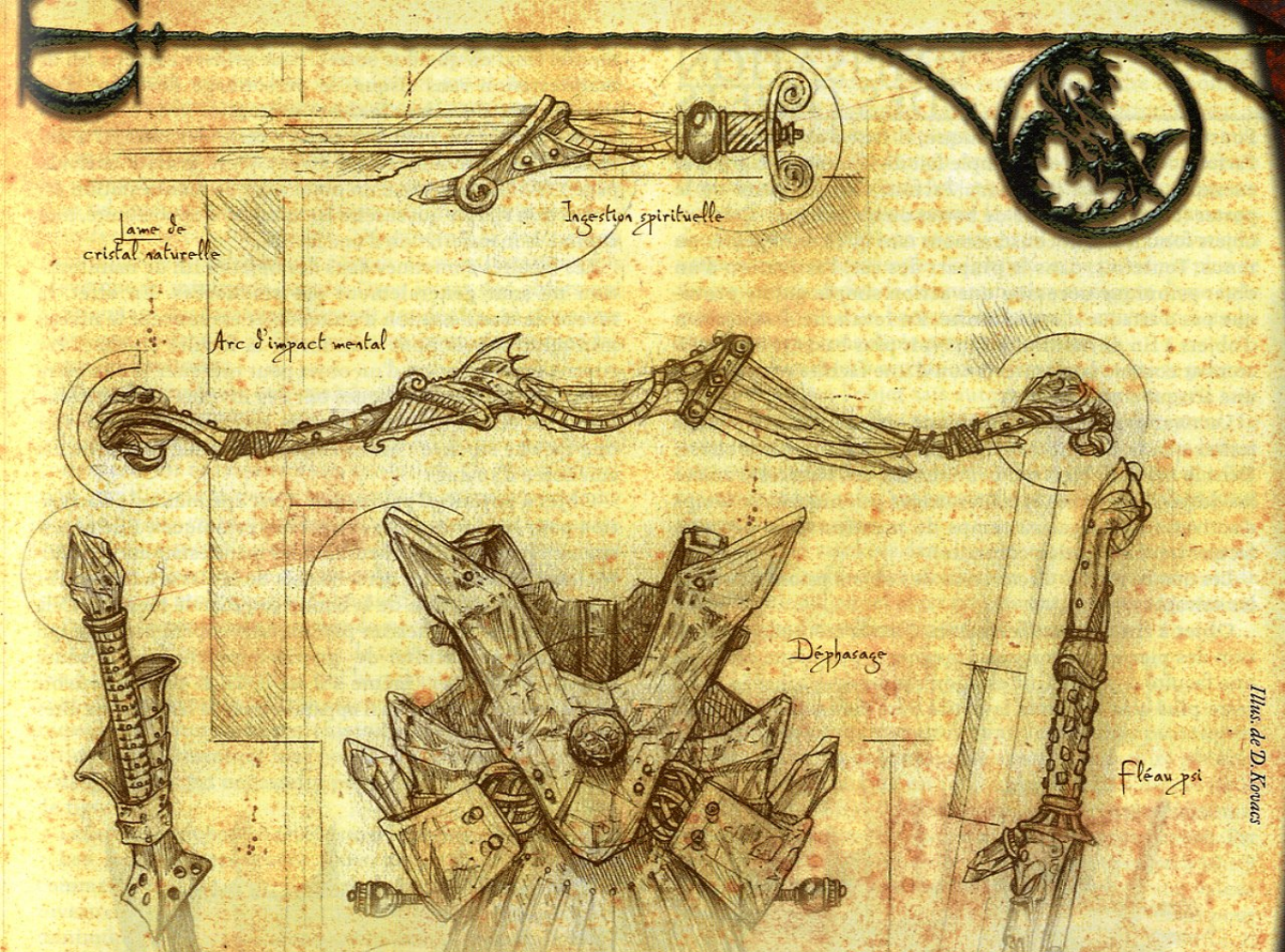
Par exemple, un psion 5/veneur d'âmes 3 peut manifester un *charme psionique* coûtant normalement 7 points en en dépensant que 4, mais il ne peut pas manifester un *charme psionique* coûtant normalement 10 points, puisque l'effet de la faculté serait supérieur à son niveau de manifestation de 7.

**Domination psionique (Ext).** Au niveau 5, le veneur d'âmes ajoute *domination psionique* a la liste des facultés qu'il connaît (si elle n'en fait pas déjà partie). Une fois par jour, il peut manifester cette faculté à un coût réduit. Le niveau de classe du veneur d'âmes est soustrait au coût en points psi de la *domination psionique*, jusqu'à un minimum de 1. L'effet de cette faculté demeure limité par le niveau de manifestation du veneur d'âmes.

**Domination supérieure (Ext).** À partir du niveau 7, le veneur d'âmes peut utiliser *domination psionique* pour affecter les animaux, créatures magiques, fées, géants et humanoïdes monstrueux sans avoir à payer les 2 points psi supplémentaires normalement associés à cette amélioration. Cette réduction du coût n'augmente pas le DD de sauvegarde de la faculté.

**Domination avancée (Ext).** À partir du niveau 9, le veneur d'âmes peut utiliser *domination psionique* pour affecter les aberrations, dragons, élémentaires et Extérieurs (ainsi que les autres types mentionnés dans la description de la domination supérieure) sans avoir à payer les 4 points psi supplémentaires normalement associés à cette augmentation. Cette réduction du coût n'augmente pas le DD de sauvegarde de la faculté.

**Double maître (Ext).** Au niveau 10, le veneur d'âmes peut attirer un second disciple asservi dans sa troupe, d'un niveau maximum égal au niveau du veneur d'âmes moins 2 (même si sa valeur de Prestige devrait normalement lui permettre d'attirer un disciple asservi de niveau supérieur).




Illus. de D. Kovacs

Les objets psioniques sont investis de pouvoirs mentaux. Ils sont grandement convoités et il faut parfois payer le prix fort pour les arracher aux griffes des monstres terrassés et aux mains des ennemis vaincus. Les personnages les plus ambitieux peuvent même fabriquer leurs propres objets. Les objets psioniques confèrent des pouvoirs qu'un personnage ne pourrait jamais posséder autrement ou améliorent ses capacités existantes de façon mystérieuse. Certains objets psioniques sont intelligents – certains le sont même dangereusement.

Le Chapitre 7 du *Guide du Maître* décrit les différentes sortes d'objets magiques pouvant étoffer une campagne. De la même manière, les objets psioniques sont classés en catégories : armes, armures, couronnes psioniques, *cristaux condensateurs*, dorjés, objets universels, pierres psioniques et tatouages psioniques. Enfin, certains objets psioniques sont si rares et si puissants qu'ils constituent une catégorie à part : les artefacts. Les artefacts relèvent de deux catégories : ils sont rares (seule une poignée de ces objets existe de par le monde) ou uniques.

**Armes.** Les armes possèdent une large gamme de facultés de combat et améliorent presque toujours les jets d'attaque et de dégâts de leur propriétaire. Par exemple une *épée longue +1 de ruine d'âme* ajoute +1 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts, mais elle inflige également un niveau négatif en cas de coup critique.

**Armures et boucliers.** Les armures psioniques (et les boucliers) offrent une protection améliorée à leur porteur. Certains de ces objets confèrent également des avantages autres qu'un simple bonus à la CA. Par exemple, un personnage portant une *armure +2 de vitesse* n'est pas seulement protégé par son armure psionique (bonus d'altération de +2 à la CA) mais en plus, il bénéficie d'un bonus de 1,50 mètre à sa vitesse de déplacement.

**Couronne psionique.** Une couronne psionique est un bandeau chargé de facultés.

**Cristaux condensateurs.** Un *cristal condensateur* ressemble à un bijou élaboré et stocke des points psi que tout personnage ou créature psionique peut utiliser. Bien que ce ne soit pas nécessaire à leur bon fonctionnement, les *cristaux condensateurs* sont parfois accrochés à la ceinture ou à un collier, ou encore fixés à l'extrémité d'une baguette ou d'un bâton.

**Dorjé.** Un dorjé est un cristal fin et élancé possédant la capacité de manifester cinquante fois une faculté précise.

**Objets universels.** Cette catégorie générale comprend des bijoux, des outils, des masques, des vêtements et beaucoup d'autres choses.

**Pierres psioniques.** Une pierre psionique est un petit cristal investi d'une faculté psionique qu'il est possible d'utiliser une seule fois.

**Tatouages psioniques.** Un tatouage psionique est un motif étrange peint sur la peau d'une créature vivante et investi d'une faculté n'affectant que le porteur.

# UTILISATION DES OBJETS

Pour utiliser un objet psionique, il faut d'abord l'activer. Parfois, cela se limite au simple fait de le tenir en main (par exemple, pour un bouclier). Parfois, il suffit juste de le porter (comme une paire de bottes ou un masque). Certains objets fonctionnent constamment tant qu'ils sont portés ou tenus. Toutefois, dans la plupart des cas, l'activation d'un objet psionique nécessite une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. En revanche, l'utilisation d'objets à fin de manifestation (voir plus bas) est traitée en combat comme la manifestation d'une faculté et provoque une attaque d'opportunité.

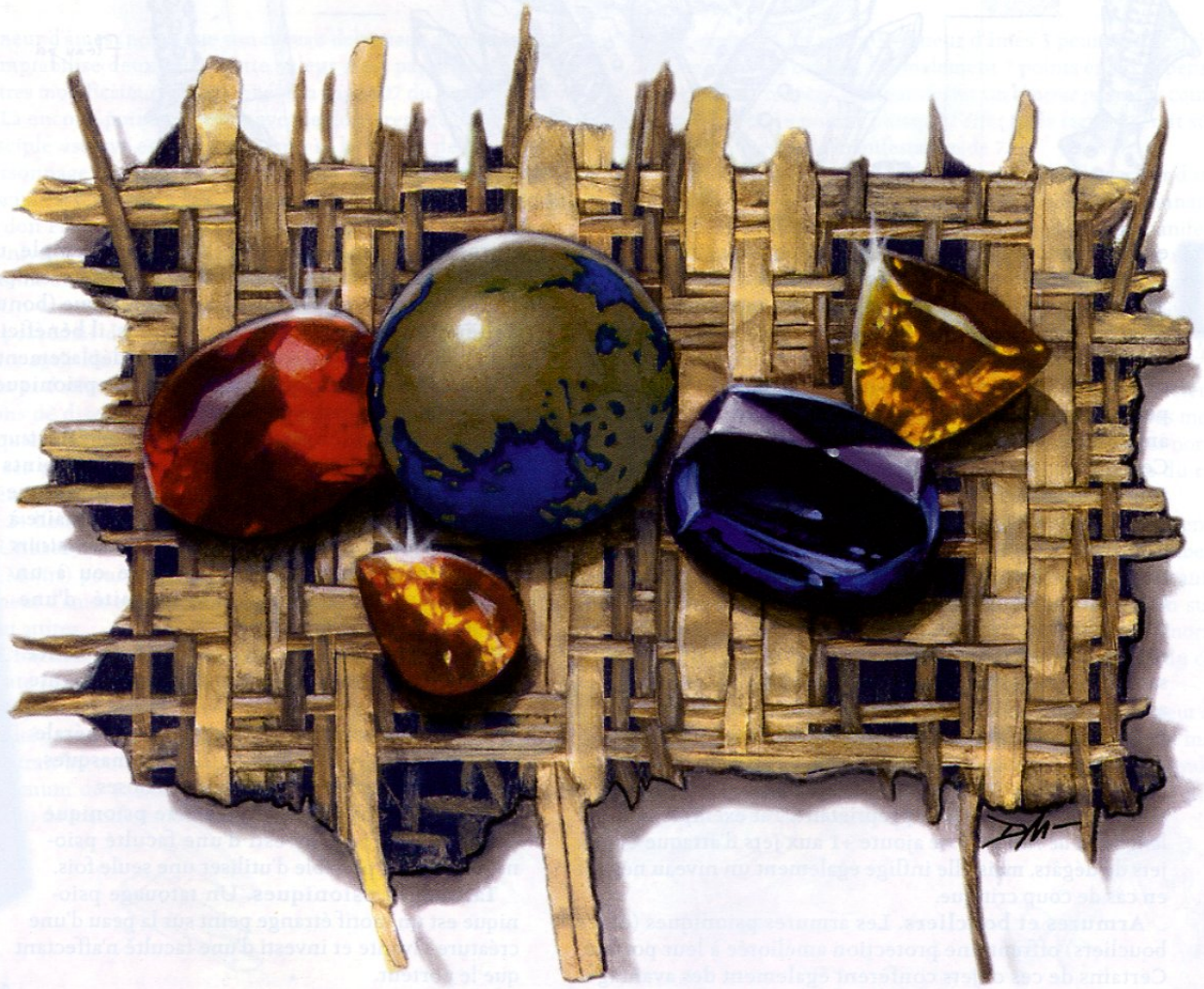
L'activation d'un objet psionique est une action simple, à moins que la description de l'objet n'indique autre chose. Dans le cas des objets qui contiennent des facultés (comme les dorjés, les pierres et les tatouages psioniques), le temps d'activation est égal au temps de manifestation de cette faculté (sauf indication contraire).

Les quatre modes d'activation des objets psioniques sont les suivants :

**Objet à fin de manifestation.** C'est la méthode d'activation des pierres psioniques. Une pierre psionique contient une faculté dont la manifestation est presque achevée. Il ne reste plus qu'à apporter la petite part manquante (le code mental final en quelque sorte). Pour utiliser l'objet à fin de manifestation sans risque, le personnage doit être d'un niveau assez élevé dans la classe appropriée pour manifester la faculté. S'il ne peut manifester cette dernière, il a des chances de commettre une erreur (voir *Brûlure cérébrale*, page 177). L'activation d'un objet à fin de manifestation est une action simple qui suscite les attaques d'opportunité, tout comme la manifestation d'une faculté.

Les facultés contenues dans des objets à fin de manifestation ne sont généralement pas améliorées. En effet, le niveau de manifestation d'un tel objet est souvent le niveau minimum requis pour manifester la faculté stockée. Par contre, la description d'un objet peut indiquer le contraire (certaines pierres psioniques ont des niveaux de manifestation plus élevés que le minimum requis pour manifester une faculté stockée ; on considère alors que la faculté est améliorée d'autant).

**Objet à potentiel psionique.** C'est une méthode d'activation pour les dorjés et les couronnes psioniques. Elle nécessite un savoir spécial concernant les manifestations de facultés (que possèdent les personnages de la classe adéquate) et la simple formulation de la bonne commande mentale. Cela signifie que si un guerrier psychique récupère un dorjé qui contient une faculté de guerrier psychique, il saura comment l'utiliser (même s'il ne connaît pas ce pouvoir précisément ; il suffit qu'il apparaisse sur la liste des facultés



*Illus. de D. Martin*

de sa classe). L'utilisateur doit tout de même déterminer quelle faculté est stockée dans l'objet avant de l'activer. Activer un objet psionique à potentiel magique est une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Les facultés contenues dans des objets à potentiel magique ne sont pas améliorées. En effet, le niveau de manifestation d'un tel objet est souvent le niveau minimum pour arriver à manifester la faculté stockée. Néanmoins, la description d'un objet peut indiquer un niveau de manifestation plus élevé que le minimum requis. Dans le cas des objets qui contiennent des facultés infligeant des dégâts, on considère alors que la faculté a été améliorée pour augmenter les dégâts au maximum.

**Objet à pensée de commande.** Si aucune méthode d'activation n'est suggérée, tant dans la description de l'objet psionique que par sa nature, considérez qu'une pensée de commande est nécessaire à son activation. Ce type d'activation signifie que le personnage projette mentalement une pensée et que cette dernière active l'objet. Aucune autre connaissance spéciale n'est nécessaire. L'activation d'un objet psionique à pensée de commande nécessite une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Parfois, la pensée de commande nécessaire à l'activation d'un objet fait partie intégrante de ce dernier et est murmurée à l'esprit de la créature qui le ramasse. D'autres objets sont silencieux mais les compétences Connaissances (psionique) ou Connaissances (histoire) peuvent se révéler utiles pour déterminer leur pensée de commande : un test réussi (DD 30) est nécessaire pour la découvrir dans ce cas de figure.

La faculté *identification* révèle aussi la pensée de commande.

Les facultés conservées dans un objet à pensée de commande ne sont généralement pas améliorées. En effet, le niveau de manifestation d'un tel objet est souvent le niveau minimum requis pour arriver à manifester la faculté stockée.

**Objet à usage.** Ce type d'objet psionique doit simplement être utilisé pour être activé. Un personnage doit toucher un tatouage psionique, donner un coup d'épée, dévier un coup au moyen d'un bouclier, mettre un masque ou revêtir une peau psychoactive. L'activation à usage est généralement simple et évidente.

Beaucoup d'objets à usage sont portés par le personnage. Les objets qu'on enfile, comme un *anneau d'autosuffisance* ou des *bottes de patinage*, sont presque toujours des objets fonctionnant continuellement. Quelques-uns, comme les *gants de poigne titanesque*, ne se déclenchent que lorsque le porteur se trouve dans une certaine situation, alors que l'objet est porté. Certains objets sont faits pour être portés comme une *peau de la griffe* mais doivent tout de même être activés. Même si parfois cette activation oblige à utiliser une pensée de commande (voir plus haut), cela signifie généralement que le personnage souhaite mentalement que l'activation se déclenche (action libre). La description d'un objet indique si une pensée de commande est nécessaire en ce qui le concerne.

Sauf indication contraire, on active un objet psionique à usage au prix d'une action simple ou sans entreprendre la moindre action. Cela ne provoque pas d'attaque d'opportunité sauf si l'usage même de l'objet implique une action qui suscite une telle attaque (comme bander un arc psionique dans un espace contrôlé). Si l'utilisation de l'objet prend du temps avant l'apparition de l'effet psionique (comme le fait de toucher un tatouage, de retirer ou de mettre un anneau ou un chapeau), l'activation à usage est une action simple. Si l'activation ne prend pas plus de temps (comme le fait de donner un coup au moyen d'une épée psionique dotée d'un bonus d'altération), l'activation à usage n'est même pas considérée comme une action.

Utiliser un objet à activation ne signifie pas que le personnage qui utilise l'objet sait automatiquement ce qu'il fait. Enfiler des *bottes de choc* ne les active pas immédiatement. Le personnage doit savoir (ou au moins deviner) ce que l'objet fait et son utilisation pour pouvoir l'activer, à moins que l'effet ne se déclenche automatiquement, comme lorsqu'on frappe avec une épée.

Les facultés stockées dans les objets psioniques à usage ne sont généralement pas améliorées. En effet, le niveau de manifestation d'un tel objet est souvent le niveau minimum pour arriver à manifester la faculté stockée.

## JETS DE SAUVEGARDE CONTRE LES FACULTÉS DES OBJETS PSIONIQUES

Les objets psioniques manifestent des facultés psioniques. Le DD de tout jet de sauvegarde contre une faculté générée par un objet psionique est toujours égal à 10 + niveau de la faculté ou de l'effet + le bonus de caractéristique minimal nécessaire à la manifestation d'une faculté de ce niveau. Par exemple, le DD d'une faculté de 3e niveau sera égal à 10 + 3 (pour le 3e niveau) + 1 (parce qu'on a besoin d'une valeur minimum de 13 dans sa caractéristique primordiale pour manifester une faculté de 3e niveau), pour un total de 14. Il est également possible de calculer le DD en multipliant le niveau de la faculté par 1,5 et en ajoutant 10 au résultat.

Les couronnes psioniques sont une exception à cette règle. Il faut considérer le jet de sauvegarde comme si le porteur manifestait lui-même la faculté, prenant en compte son niveau de manifestation et tous les autres modificateurs pour le DD de sauvegarde. Par exemple, Ialdabode le psion déclenche *charme psionique* grâce à une *couronne psionique du dominateur*. Le DD de sauvegarde est égal à 14 car Ialdabode a une Intelligence de 16.

Certains objets psioniques présentent l'avantage de pouvoir améliorer les facultés qu'ils contiennent afin d'augmenter le DD de sauvegarde. Ces objets sont particuliers et ont un coût de création et d'achat qui se calcule en utilisant le niveau de manifestation plutôt que le niveau de faculté.

Certaines descriptions d'objets indiquent les DD de jets de sauvegarde de divers effets, en particulier lorsque ces effets ne correspondent pas exactement à une faculté (ce qui rend difficile la détermination rapide de leur niveau).

### OPTION : NOUVEAUX OBJETS PSIONIQUES

De la même manière que le MD peut inventer de nouvelles facultés ou de nouveaux monstres pour sa campagne, il a la possibilité d'inventer de nouveaux objets psioniques. En utilisant la même procédure qu'un PJ applique pour rechercher une nouvelle faculté, ce dernier peut inventer un nouveau genre d'objet psionique. Et, tout comme le MD doit être vigilant quant à la création de nouvelles facultés, il doit faire attention avec les nouveaux objets psioniques. Il faut utiliser la description des objets psioniques de ce chapitre et celle des objets magiques du Chapitre 7 du *Guide du Maître* comme base à partir de laquelle créer des objets psioniques. Un nouvel objet psionique a besoin de toutes les informations qu'a un autre objet psionique déjà existant, ce qui inclut le type, le temps d'activation et le niveau de manifestation. Le MD doit aussi être prêt à déterminer le prix de vente d'un nouvel objet psionique s'il est découvert par un PJ et que celui-ci souhaite le revendre ou le dupliquer.

## DÉGÂTS CAUSÉS AUX OBJETS PSIONIQUES

Un objet psionique n'a pas besoin d'effectuer de jet de sauvegarde sauf s'il n'est ni tenu ni porté, s'il est spécifiquement ciblé par un effet ou si son porteur obtient un 1 naturel sur un jet de sauvegarde. Les objets psioniques ont toujours le droit d'effectuer un jet de sauvegarde contre les facultés ou les sorts susceptibles de leur infliger des dégâts, même dans le cas d'attaques contre lesquelles un objet normal ne bénéficierait d'aucun jet. Tous les types de jets de sauvegarde d'objets psioniques (Réflexes, Vigueur et Volonté) sont calculés de la même manière. Le bonus au jet de sauvegarde est égal à 2 + la moitié de son niveau de manifestation (arrondir à l'entier l'inférieur). La seule exception à cette règle concerne les objets intelligents qui appliquent leur modificateur de Sagesse aux jets de Volonté.

À moins que le contraire ne soit spécifié, un objet psionique subit des dégâts comme un objet normal du même type. Un objet psionique endommagé continue de fonctionner. S'il est détruit, les pouvoirs qu'il stockait sont perdus.

## RÉPARER LES OBJETS PSIONIQUES

Certains objets psioniques (surtout les armes et les boucliers) peuvent subir des dégâts au cours d'une aventure. Il n'est pas plus onéreux de réparer un objet psionique avec la compétence Artisanat que de réparer le même objet non psionique. Le sort de *réparation intégrale* peut réparer un objet psionique endommagé (mais pas complètement cassé).

## OBJETS PSIONIQUES INTELLIGENTS

Certains objets psioniques, en particulier les armes, ont une intelligence propre. Seuls les objets psioniques permanents (par opposition à ceux qui sont à usage unique, qui ont des charges ou qui stockent des points psi) peuvent être intelligents. Cela signifie que les dorjés, les tatouages et les pierres psioniques, entre autres, ne sont jamais intelligents.

En général moins de 1 % des objets magiques sont intelligents. Il ne faut pas abuser de ces objets dans une campagne car ils demandent plus de travail de la part des joueurs comme du MD.

Pour plus de détails, reportez-vous à la section *Objets intelligents*, page 268 du *Guide du Maître*.

## OBJETS PSIONIQUES MAUDITS

Certains objets psioniques sont maudits (fabriqués de façon impropre ou corrompus par une force extérieure). Les objets maudits peuvent s'avérer particulièrement dangereux pour leurs utilisateurs ou bien n'être que des objets normaux avec un petit défaut, comme provoquer une gêne ou être imprévisibles. Les objets générés aléatoirement sont maudits dans 5 % des cas. Si le MD veut intégrer des objets biaisés ou dangereux au sein de sa campagne, il doit se référer à la section *Objets maudits*, page 272 du *Guide du Maître*, pour plus d'informations.

## CHARGES ET USAGES MULTIPLES

Certains objets sont limités en terme de facultés par le nombre de charges ou le nombre de points psi qu'ils contiennent.

Normalement, les objets chargés (comme les dorjés) ont un maximum de 50 charges. Si un tel objet est trouvé aléatoirement au sein d'un trésor, le MD doit lancer un 1d100 et diviser par 2 le résultat pour déterminer le nombre de charges restantes (arrondir à l'entier inférieur, minimum 1).

De la même manière, les objets qui contiennent des points psi (comme les couronnes psioniques) en ont un nombre égal à 50 × le niveau de manifestation de leur créateur. Si un tel objet est trouvé aléatoirement au sein d'un trésor, le MD doit lancer un 1d100 et diviser par 2 le résultat pour déterminer le nombre par lequel le niveau de manifestation est multiplié (arrondir à l'entier inférieur, minimum 1).

Les prix des objets indiqués dans les tables de ce chapitre concernent toujours des objets ayant toutes leurs charges ou tous les points psi (comme s'ils venaient d'être créés). Pour ce qui est des objets dénués de valeur lorsqu'ils arrivent à cours de charges ou de points psi (ce qui est le cas de la majorité des objets psioniques chargés), leur prix est proportionnel au nombre de charges ou de points psi restants. Un dorjé doté de 20 charges, par exemple, a une valeur égale à 40 % de celle d'un dorjé plein (50 charges). Pour les objets qui ont d'autres utilités que leurs charges, seule une partie de leur valeur est calculée en fonction de ces dernières (à la discrétion du MD).

Certains objets comme les flèches, les pierres psioniques et les *tessons* sont à usage unique et « jetables ». De tels objets sont souvent trouvés par lots ou groupes. Par exemple, il est fréquent de trouver une pochette contenant plus d'un *tesson*. Leur prix et leur poids sont donnés dans une table aléatoire en tant qu'objets uniques mais le MD peut en donner plusieurs lorsque le hasard les désigne. Par exemple, si le MD doit tirer trois objets psioniques mineurs sur une table des trésors et qu'il obtient une pierre psionique pour le premier objet, il peut décider que les trois objets sont des pierres psioniques. Une telle répartition des trésors sera plus logique aux yeux des joueurs.

**Table 7–1 : Équivalences magiques/psioniques**

| Objet magique | Effet psionique |
|---|---|
| *Boule de cristal* | Remplacer les sorts par des facultés psioniques |
| *Casque de télépathie* | Remplacer les sorts par des facultés psioniques |
| *Perle de thaumaturgie* | La traiter à tous les égards comme un *cristal condensateur* d'une capacité en points psi proportionnelle au niveau de faculté équivalent |
| *Pierres ioun :* | |
| Arc-en-ciel[1] | Offre 5 points psi/jour (se régénère) |
| Gris terne[2] | Offre 1 point psi à un personnage psionique, puis se désintègre |
| Lavande | Absorbe les facultés jusqu'au 4e niveau (se vide normalement) |
| Violet vif | Stocke 3 niveaux de facultés psioniques |

[1] Nouvel objet : considérez-la comme un *cristal condensateur* sous forme de *pierre ioun*, à la différence qu'elle régénère les points psi emmagasinés chaque jour. *Prix de vente :* 16 000 po.

[2] Une pierre de couleur gris terne est inutile pour la magie mais renferme tout de même suffisamment de résonance pour qu'un personnage psionique engrange 1 point psi avant qu'elle ne disparaisse à jamais.

## OBJETS MAGIQUES POUR PERSONNAGES PSIONIQUES

À moins que le MD n'utilise l'option « les psioniques sont différents » (voir page 65), beaucoup d'objets magiques décrits dans le *Guide du Maître* peuvent aider les personnages psioniques. La table ci-dessus indique quelques possibilités.

# DESCRIPTION DES OBJETS PSIONIQUES

Dans les pages qui suivent, chaque catégorie d'objet psionique (armure, tatouage psionique, etc.) est présentée de manière générale et accompagnée de la description d'objets particuliers.

La présentation générale comprend des indications relatives à l'activation, à la génération aléatoire, mais aussi à d'autres paramètres. La CA, la solidité, les points de résistance et le DD nécessaire pour briser ou détruire un objet sont mentionnés. La CA indiquée part du principe que l'objet n'est pas tenu ou porté par une créature et inclut le malus de –5 correspondant à la Dextérité effective de l'objet (qui est de 0). Si une créature tient ou porte l'objet, remplacez le malus de –5 par son modificateur de Dextérité.

Certains objets, en particulier ceux qui stockent simplement des facultés psioniques, ne bénéficient pas d'une description complète. Reportez-vous simplement à la description de la faculté correspondant dans le Chapitre 5. Généralement, le niveau de manifestation de l'objet est égal au minimum requis, à moins que le MD n'en décide autrement. Dans ce cas, le prix de l'objet est plus élevé : reportez-vous à la Table 7–33, page 287 du *Guide du Maître*, en substituant « sort » par « faculté » et « niveau de lanceur de sorts » par « niveau de manifestation ». Bien entendu, la raison principale qui consiste à augmenter un niveau de manifestation vise à accroître la puissance de la faculté. L'augmentation du niveau de manifestation est chose courante pour les facultés comme *création astrale*, dont la durée augmente avec le niveau de l'utilisateur.

Les objets bénéficiant d'une description complète voient leurs pouvoirs présentés en détail. En outre, les caractéristiques suivantes sont indiquées.

**Aura.** Généralement, *détection psionique* indique la discipline associée à un objet psionique ainsi que l'intensité de l'aura émise. Cette information, lorsqu'elle est applicable, est indiquée au début du profil descriptif de l'objet, sous la forme d'un terme comme « télépathie modérée ». Pour plus d'informations, reportez-vous à la description de la faculté *détection psionique*, page 97.

**Niveau de manifestation.** Le niveau de manifestation d'un objet psionique indique sa puissance générale et l'énergie investie dans sa création. Le niveau de manifestation détermine les bonus aux jets de sauvegarde de l'objet, de même que la portée et d'autres aspects des facultés dépendant du niveau. Il détermine également le niveau qu'il faut prendre en compte si l'objet est soumis à un effet de *dissipation psionique* ou s'il se retrouve dans une situation similaire. Cette information est donnée sous la forme « NM x », « NM » étant l'abréviation de niveau de manifestation et le « x » un nombre entier qui indique le niveau en question.

**Table 7–2 : Détermination aléatoire des objets psioniques**

| Faible | Intermédiaire | Puissant | Catégorie d'objets |
|---|---|---|---|
| 1–3 | 1–5 | 1–5 | Armes de corps à corps, éventuellement dotées de propriétés spéciales (Table 7–3) |
| 4–5 | 6–10 | 6–10 | Armes à distance, éventuellement dotées de propriétés spéciales (Table 7–4) |
| 6–7 | 11–15 | 11–15 | Armures, éventuellement dotées de propriétés spéciales (Table 7–5) |
| 8–9 | 16–20 | 16–20 | Boucliers, éventuellement dotés de propriétés spéciales (Table 7–6) |
| 10–15 | 21–34 | 21–28 | Couronnes psioniques (Table 7–7) |
| 16–46 | 35–54 | 29–43 | *Cristaux condensateurs* (Table 7–8) |
| 47–52 | 55–64 | 44–53 | Dorjés (Table 7–9) |
| 53–59 | — | — | Objets universels faibles (Table 7–10) |
| — | 65–75 | — | Objets universels intermédiaires (Table 7–11) |
| — | — | 54–66 | Objets universels puissants (Table 7–12) |
| 60–94 | 76–93 | 67–88 | Pierres psioniques (Table 7–13, 7–14, 7–15) |
| 95–100 | 94–100 | 89–100 | Tatouages psioniques (Table 7–16) |

Pour les tatouages psioniques, les pierres psioniques et les dorjés, le créateur peut choisir le niveau de manifestation de l'objet, sachant qu'il ne peut dépasser son propre niveau de manifestation et que celui-ci doit être suffisamment élevé pour manifester la faculté stockée. Pour les autres objets psioniques, c'est l'objet lui-même qui détermine le niveau de manifestation. Dans ce cas, le niveau de manifestation du créateur doit être aussi élevé que le niveau de manifestation de l'objet (et les conditions peuvent obliger à rehausser le minimum requis pour ce qui est du niveau du créateur).

**Conditions.** Il s'agit des conditions devant être satisfaites par un personnage afin de pouvoir fabriquer l'objet. Elles comprennent des dons, des facultés psioniques et d'autres considérations diverses comme le niveau, l'alignement et la race ou le genre. Les conditions pour la création d'un objet sont données dans le résumé qui suit immédiatement le niveau de manifestation de l'objet.

Une condition de faculté peut être remplie par un personnage la connaissant, par l'utilisation d'un objet à potentiel psionique ou à fin de manifestation, ou par un pouvoir psionique produisant l'effet de la faculté voulue. Pour chaque jour passé à la création, le personnage doit utiliser un objet à fin de manifestation (comme une pierre psionique) ou une charge issue d'un objet à potentiel psionique (comme un dorjé) si l'un de ces deux éléments (ou les deux) est nécessaire pour satisfaire une condition.

Plusieurs personnages peuvent contribuer à la création d'un objet, chacun d'eux remplissant alors une ou plusieurs des conditions. Dans certains cas, cette coopération se révèle obligatoire, comme lorsqu'un personnage connaît les facultés nécessaires pour créer l'objet alors que l'autre maîtrise le reste de la création.

Si plusieurs personnages coopèrent pour créer un objet, ils doivent se mettre d'accord pour savoir qui est considéré comme le créateur puisque le niveau de celui-ci affecte certains paramètres. En général, on considère que le personnage au niveau le plus élevé comme le créateur. Ce dernier paye les points d'expérience nécessaires à la fabrication de l'objet.

Habituellement, la liste des conditions comprend un don et une ou plusieurs facultés (ou d'autres conditions en plus du don). Quand deux facultés situées en fin de liste sont séparées par « ou », une d'elles est requise en plus de toutes celles qui apparaissent avant elles.

**Prix de vente.** Cette valeur est exprimée en pièces d'or et donnée après le terme « Prix ». Elle indique le prix que l'on doit s'attendre à payer si l'on veut obtenir l'objet. Le prix de vente est aussi inclus dans les tables de génération aléatoire à des fins de commodité. Le prix de vente d'un objet qui peut être fabriqué grâce aux dons de création d'objets psioniques est généralement égal au prix de base + le prix de ses composantes (matériaux spéciaux et sacrifice de PX).

**Coût de fabrication.** C'est le coût de création de l'objet exprimé en po et en PX. Il est indiqué après le terme « Coût ». Cette entrée n'apparaît que pour les objets pourvus de composantes (matérielles ou en PX) qui poussent le prix de vente au-delà du prix de base. Le coût de création comprend les coûts dérivés du coût de base et le coût des composantes. Les objets dénués de composantes ne possèdent pas d'entrée « Coût ». Pour eux, prix de vente et prix de base sont identiques. Le coût en po est égal à la moitié du prix de vente, et le coût en PX est égal à 1/25e du prix de vente. *L'épée d'argent githyanki* décrite à la page 165 est le seul objet de ce chapitre ayant une entrée « Coût ».

**Table 7–3 : propriétés spéciales des armes de corps à corps**

| Faible | Intermédiaire | Puissante | Propriété spéciale | Modificateur de prix de vente |
|---|---|---|---|---|
| 1–10 | 1–5 | 1–3 | Chance | bonus de +1[1] |
| 11–25 | 6–15 | 4–8 | Destruction d'arme | bonus de +1[1] |
| 26–55 | 16–30 | 9–17 | Dissipatrice | bonus de +1[1] |
| 56–70 | 31–40 | — | Psychokinésie | bonus de +1[1] |
| 71–80 | 41–50 | 18–21 | Stockage de faculté | bonus de +1[1] |
| — | 51–59 | 22–28 | Broyeuse d'esprit | bonus de +2[1] |
| 81–99 | 60–65 | 29–37 | Choc | bonus de +2[1] |
| — | 66–68 | 38–46 | Fléau psi | bonus de +2[1] |
| — | 69–74 | 47–50 | Psychokinésie intense | bonus de +2[1] |
| — | 75–78 | 51–58 | Suppression | bonus de +2[1] |
| — | 79–81 | 59–61 | Parade | +8 000 po |
| — | 82–85 | 62–65 | Manifestation | +16 000 po |
| — | 86–98 | 66–71 | Ingestion corporelle | bonus de +3[1] |
| — | 89–91 | 72–77 | Ingestion spirituelle | bonus de +3[1] |
| — | 92–93 | 78–83 | Ruine d'âme | bonus de +3[1] |
| — | 94 | 84–86 | Psychique | +35 000 po |
| — | 95 | 87–90 | Coup de grâce | bonus de +5[1] |
| 100 | 96–100 | 91–100 | Relancez deux fois les dés[2] | — |

[1] À ajouter au bonus d'altération de la Table 7–3 de la page 219 du *Guide du Maître* pour déterminer le prix de vente total.

[2] Relancez les dés si vous obtenez deux fois la même propriété spéciale, une propriété incompatible avec une autre déjà obtenue ou encore si la propriété supplémentaire vous fait dépasser la limite de +10. En effet, la somme du bonus d'altération d'une arme et des bonus équivalents de ses propriétés spéciales ne peut dépasser +10.

**Table 7–4 : propriétés spéciales des armes à distance**

| Faible | Intermédiaire | Puissante | Propriété spéciale | Modificateur de prix de vente |
|---|---|---|---|---|
| 01–20 | 01–15 | — | Psychokinésie | bonus de +1[1] |
| 21–40 | 16–30 | — | Téléportation | bonus de +1[1] |
| 41–100 | 31–45 | 01–30 | Choc | bonus de +2 |
| — | 46–53 | 31–34 | Fléau psi | bonus de +2 |
| — | 54–69 | 35–59 | Psychokinésie intense | bonus de +2 |
| — | 70–74 | 60–69 | Suppression | bonus de +2 |
| — | 75–78 | 70–73 | Manifestation | +16 000 po |
| — | 79–82 | 74–79 | Relocalisation | bonus de +3[1] |
| — | 83–98 | 80–90 | Relocalisation planaire | bonus de +4[1] |
| — | — | 91–97 | Coup de grâce | bonus de +5[1] |
| — | 99–100 | 98–100 | Relancez deux fois les dés[2] | — |

[1] À ajouter au bonus d'altération de la Table 7–3 de la page 219 du *Guide du Maître* pour déterminer le prix de vente total.

[2] Relancez les dés si vous obtenez deux fois la même propriété spéciale, une propriété incompatible avec une autre déjà obtenue ou encore si la propriété supplémentaire vous fait dépasser la limite de +10. En effet, la somme du bonus d'altération d'une arme et des bonus équivalents de ses propriétés spéciales ne peut dépasser +10.

**Poids.** Le résumé du profil d'un objet s'achève avec l'entrée ayant trait à son poids. Si ce dernier n'est pas indiqué, on considère que le poids de l'objet est négligeable (quand on prend en considération le poids total qu'un personnage peut porter).

## NOMS DES OBJETS PSIONIQUES

Les objets qui stockent des facultés (en premier lieu les dorjés et les tatouages psioniques) ont des noms qui reflètent simplement les facultés qu'ils contiennent (comme un *dorjé d'assaut mental* ou un *tatouage de flottaison*). Dans l'univers de jeu, ils peuvent adopter des noms plus sophistiqués ou plus évocateurs. Les noms simplifiés des objets stockant des facultés les distinguent aussi des objets plus puissants (qui ont des noms plus « évolués » comme une *couronne psionique bestiale*, la *peau du héros* ou l'*épée à coup de grâce*).

## DÉTERMINATION ALÉATOIRE DES OBJETS PSIONIQUES

La Table 7–1, page 215 du *Guide du Maître*, donne les chances de découverte d'objets magiques faibles, intermédiaires et puissants. Il est possible de les remplacer par des objets psioniques de puissance similaire à l'aide de la table figurant ci-dessous ou plus simplement de choisir un objet du type approprié.

Le *Guide du Maître* donne la procédure à suivre pour générer un objet aléatoirement. Il suffit d'adapter cette procédure aux objets psioniques.

## ARMES

Bien qu'elles soient généralement soumises aux mêmes règles que les armes magiques, les armes psioniques se différentient des armes normales et magiques dans leur conception. La plupart possèdent quelques composantes cristallines, certaines étant d'ailleurs entièrement faites en cristal. Nombre d'entre elles arborent également des motifs complexes au niveau de la lame ou de la poignée, qui vibrent de temps en temps comme si elles canalisaient les flux d'énergie psychique.

Les armes psioniques possèdent un bonus d'altération allant de +1 à +5. En combat, ces bonus s'appliquent aussi bien aux jets d'attaque qu'aux jets de dégâts. Ce bonus d'altération est parfaitement efficace contre les créatures pourvues d'une résistance aux dégâts vulnérable aux armes magiques. En outre, toutes les armes psioniques sont des armes de maître, mais le bonus correspondant ne s'ajoute pas au bonus d'altération applicable aux jets d'attaque.

Les armes se divisent en deux catégories de base : les armes de corps à corps et les armes à distance. Certaines des armes classées comme armes de corps à corps (par exemple, les dagues) peuvent également être utilisées comme des armes à distance. En ce cas, leur bonus d'altération s'applique aux deux types d'attaques.

En plus des bonus d'altération, les armes psioniques peuvent aussi avoir des propriétés spéciales. Elles sont détaillées ci-dessous. Une arme dotée d'une propriété spéciale doit avoir un bonus d'altération de +1 au moins.

Les règles concernant les niveaux de manifestation des armes (appelés niveaux de lanceur de sorts dans le *Guide du Maître*), les dés de dégâts supplémentaires, les armes à distance et les munitions, la solidité et les points de résistance des munitions, et les coups critiques sont les mêmes que celles des armes magiques décrites à la page 220 du *Guide du Maître*.

**Mentalement audible.** Au moins 30 % des armes psioniques murmurent, fredonnent, récitent des poèmes relatant de grandes batailles, hurlent ou produisent d'autres « bruits » mentaux lorsque l'on s'en sert au premier sang ou lorsqu'elles permettent de terrasser un adversaire de marque. Elles ne sauraient être dissimulées aux créatures situées dans un rayon de 4,50 mètres lorsqu'on les dégaine et leur « récital » mental ne peut pas être contrôlé.

**Activation.** En règle générale, un personnage utilise une arme psionique exactement comme il utiliserait une arme ordinaire, en la maniant en combat. Si l'arme possède une propriété spéciale devant être activée par l'utilisateur, celui-ci doit généralement projeter la pensée de commande appropriée (action simple).

**Détermination aléatoire.** Pour générer aléatoirement des armes psioniques, reportez-vous au Chapitre 7 du *Guide du Maître* et jetez les dés sur la Table 7–3 : armes. Ensuite, jetez les dés sur les Tables 7–4, 7–5, 7–6 et 7–7

comme indiqué. Enfin, jetez les dés sur la table appropriée figurant ci-dessous (Table 7–3 : propriétés spéciales des armes de corps à corps ou Table 7–4 : propriétés spéciales des armes à distance).

*Note spéciale.* Parce que ce livre ne détaille pas d'armes spécifiques, il faut relancer tout résultat de la Table 7–4 du *Guide du Maître* indiquant une arme spécifique. Une alternative consiste à considérer que le résultat « arme spécifique » équivaut au résultat « propriété spéciale, relancez le dé » (si le MD souhaite que les armes psioniques soient plus puissantes que la normale).

**Propriétés spéciales.** Jetez 1d100. Un résultat de 01–20 indique que l'arme produit des « bruits » télépathiques lorsqu'elle est dégainée ou fait couler le sang (« audibles » par toutes les créatures situées dans un rayon de 4,50 mètres). Sur un résultat de 21–25, l'arme est intelligente. Un résultat de 26–35 signifie que l'arme produit des sons télépathiques et qu'elle est intelligente. Sur un résultat de 36–50, l'arme révèle sa pensée de commande (le cas échéant) à l'esprit de l'utilisateur au moment où il s'en empare. Un résultat de 51–100 n'indique aucune propriété spéciale.

Les objets intelligents possèdent des propriétés supplémentaires et, parfois, des pouvoirs extraordinaires et des desseins spéciaux. Utilisez les règles de la page 268 du *Guide du Maître* pour définir les objets intelligents, en remplaçant de manière adéquate les sorts par des facultés. Un objet intelligent doit offrir une saveur unique ; n'ayez pas peur de lui donner des propriétés psioniques intéressantes. Ainsi, une hache d'armes psionique peut renfermer l'essence d'un flagelleur mental et être capable de manifester d'elle-même des facultés. De même, un arc peut infliger des blessures mortelles à des êtres psioniques précis, comme les cérébreliths.

## Description des propriétés spéciales des armes psioniques

La plupart des armes psioniques ne confèrent que des bonus d'altération. Cependant, ces objets peuvent également posséder les propriétés spéciales décrites ci-dessous. Une arme possédant une propriété spéciale doit bénéficier d'un bonus d'altération égal à +1 au moins.

**Broyeuse d'esprit.** Toute créature psionique frappée par cette arme perd un nombre de points psi égal à la moitié des points de dégâts infligés (seule la base des dégâts de l'arme contribue au calcul de la perte de points psi ; les dégâts additionnels comme ceux liés à une Force élevée n'infligent pas une perte supplémentaire de points psi). Une créature psionique qui n'a plus de points psi (ou qui n'en a pas) doit réussir un jet de Volonté (DD 17) ou subir un affaiblissement temporaire de 1d2 points de Sagesse.

Psychométabolisme puissant ; NM 12 ; Création d'armes et armures psioniques, *vampire psychique* ; Prix bonus de +2.

**Chance.** Une telle arme offre une seconde chance de succès. Une fois par jour, son utilisateur peut relancer les dés suite à une attaque manquée (qu'il s'agisse d'une attaque unique ou d'une attaque comptant parmi une série) au prix d'une action libre. L'attaque retentée exploite le même bonus ou malus que celle qui a échoué.

Clairsentience modérée ; NM 8 ; Création d'armes et armures psioniques, *destin de l'élu* ; Prix bonus de +1.

**Choc.** Les armes de choc augmentent psioniquement leur propre masse au moment de l'impact. Elles infligent 5 points de dégâts supplémentaires, qui s'ajoutent au bonus d'altération de l'arme. Les arcs, les arbalètes et les frondes confèrent ce bonus aux dégâts à leurs munitions.

Métacréativité modérée ; NM 10 ; Création d'armes et armures psioniques, *manipulation de la matière* ; Prix bonus de +2.

**Coup de grâce.** Les armes à coup de grâce sont particulièrement dangereuses. S'il subit un coup critique, un adversaire doit réussir un jet de Volonté (DD 27) sous peine d'être paralysé pendant 1 round. Cette propriété fonctionne sur les créatures immunisées contre les coups critiques, mais elle est inefficace sur les créatures dénuées d'Intelligence.

Télépathie puissante ; NM 19 ; Création d'armes et armures psioniques, *domination psionique* ; Prix bonus de +5.

**Destruction d'arme.** Cette arme permet à son utilisateur d'attaquer les armes de ses adversaires comme s'il possédait le don Science de la destruction.

Métacréativité faible ; NM 5 ; Création d'armes et armures psioniques, *arme métaphysique* ; Prix bonus de +1.

**Dissipatrice.** Cette arme est dévastatrice pour les créatures et les objets composés d'ectoplasme ou créés à partir de cette matière (comme les créations astrales, les *murs ectoplasmiques*, les créatures sous *forme ectoplasmique* et les objets créés à l'aide de la discipline de métacréativité). Face à ces cibles, une arme dissipatrice ignore la réduction des dégâts et la solidité. De plus, elle traite toutes les attaques réussies comme des coups critiques.

Métacréativité puissante ; NM 12 ; Création d'armes et armures psioniques, *renvoi d'ectoplasme* ; Prix bonus de +1.

**Fléau psi.** Une arme fléau psi sert à contrecarrer les êtres psioniques. Lorsqu'elle est utilisée contre de telles créatures, son bonus d'altération est de 2 points supérieur à sa valeur habituelle (par exemple, une *épée longue +1 fléau psi* a un bonus d'altération de +3 contre les adversaires psioniques). Elle inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires à tous ses adversaires psioniques. En outre, elle confère un niveau négatif à toute créature psionique tentant de l'utiliser. Ce niveau négatif reste présent tant que la créature tient l'arme en main et disparaît dès qu'elle la lâche. Par contre, il n'entraîne jamais de véritable perte de niveau, mais il ne peut être annulé de quelque manière que ce soit tant que l'arme est utilisée. Les arcs, les arbalètes et les frondes à fléau psi confèrent cette propriété à leurs munitions.

Clairsentience puissante; NM 15 ; Création d'armes et armures psioniques, *inflexion de la réalité* ; Prix bonus de +2.

**Ingestion corporelle.** Toutes les armes à ingestion possèdent une propriété spéciale s'activant lorsqu'elles portent un coup critique. Une arme à ingestion corporelle confère à son utilisateur un nombre de points de vie temporaires égal au total des dégâts infligés par chaque coup critique. Ces points de vie temporaires disparaissent au bout de 10 minutes et ne se cumulent pas. Si le porteur d'une arme d'ingestion corporelle réussit un coup critique alors qu'il profite déjà de points de vie temporaire d'un coup critique précédent, il ne garde que de la meilleure des deux valeurs (ses points de vie temporaires actuels ou ceux qu'il vient d'acquérir).

Psychométabolisme puissant ; NM 12 ; Création d'armes et armures psioniques, *griffes du vampire* ; Prix bonus de +3.

**Ingestion spirituelle.** Toutes les armes à ingestion possèdent une propriété spéciale qui s'active lorsqu'elles portent un coup critique. Une fois par jour, une arme à ingestion spirituelle confère à son utilisateur un nombre de points psi temporaires égal au nombre total de points de dégâts létaux infligés via un coup critique. Le porteur doit décider s'il utilise cette propriété après avoir confirmé son coup critique, mais avant de jeter les dégâts. Ces points psi temporaires disparaissent au bout de 10 minutes. L'utilisateur gagne des points psi même si la cible n'en possède

aucun (ce sont en fait ses points de vie qui sont convertis en énergie psi). Les créatures artificielles et les morts-vivants ne sont pas sensibles aux effets d'une arme à ingestion spirituelle. Tout comme les points de vie temporaires, les points psi temporaires ne se cumulent pas. Ils se remplacent. Par exemple, si une arme à ingestion spirituelle réussit un coup critique alors que son porteur profite déjà d'un précédent critique du même type, le porteur ne bénéficie que du meilleur des deux scores : les points psi temporaires actuels ou les points psi qu'il vient de gagner. Le porteur ne peut dépasser son total de point psi maximum grâce à cette propriété.

Psychométabolisme puissant ; NM 15 ; Création d'armes et armures psioniques, *vampire psychique* ; Prix bonus de +3.

**Manifestation.** Une fois par jour, une arme de manifestation génère 5 points psi que son porteur peut utiliser pour manifester une faculté qu'il connaît. Ces points psi doivent tous être utilisés sur la même faculté. Comme d'habitude, un personnage psionique ne peut pas payer le coût de manifestation à partir de plusieurs sources de points psi. Ainsi, les points psi de l'arme doivent être utilisés pour une unique manifestation.

Clairsentience modérée ; NM 8 ; Création d'armes et armures psioniques, connaissance de n'importe quelle faculté de 3e niveau ; Prix +16 000 po.

**Parade.** L'arme perçoit son environnement quelques instants dans le futur et pare de son propre chef les attaques au corps à corps et à distance dirigées contre l'utilisateur, ce qui confère à ce dernier un bonus d'intuition de +1 à la CA. Les parades de l'arme sont si habiles qu'elles bloquent aussi les facultés, ce qui confère au porteur un bonus de +1 aux jets de sauvegarde. Ces bonus sont actifs tant que l'utilisateur tient l'arme en main, même s'il est pris au dépourvu.

Clairsentience faible ; NM 5 ; Création d'armes et armures psioniques, *précognition défensive* ; Prix +8 000 po.

**Psychique.** Les propriétés d'une arme psychique dépendent de son utilisateur. Dans les mains d'une créature non psionique, elle ne possède que les qualités d'une arme ordinaire (ni psionique, ni magique). Mais quand elle est utilisée par une créature psionique, cette arme est dotée d'un bonus d'altération basé sur la réserve de points psi du porteur, comme indiqué sur la table suivante. Le bonus d'altération diminue et augmente en fonction du nombre de points psi actuels du porteur.

| Réserve de points psi | Bonus d'altération |
|---|---|
| 1–4 | +1 |
| 5–29 | +2 |
| 30–79 | +3 |
| 80–129 | +4 |
| 130 et plus | +5 |

Clairsentience puissante; NM 17 ; Création d'armes et armures psioniques, *rectification de la réalité* ; Prix bonus de +1.

**Psychokinésie.** Sur commande, une arme de psychokinésie émet une lumière chargée d'énergie destructive qui ne blesse pas le porteur. L'arme inflige 1d4 points de dégâts supplémentaires en cas d'attaque réussie. Ces dégâts supplémentaires sont de nature ectoplasmique et ne sont pas affectés par une réduction des dégâts. Les arcs, les arbalètes et les frondes de psychokinésie confèrent cette propriété à leurs munitions.

Psychokinésie modérée ; NM 10 ; Création d'armes et armures psioniques, *commotion* ; Prix bonus de +1.

**Psychokinésie intense.** Cette arme fonctionne comme une arme de psychokinésie et génère une explosion d'énergie psionique destructrice lorsqu'elle inflige un coup critique. En plus des dégâts supplémentaires de la propriété spéciale (voir ci-dessus), l'explosion d'énergie inflige 1d6 points de dégâts sur un coup critique si le facteur de critique de l'arme est de ×2, 2d6 s'il est de ×3 ou 3d6 s'il est de ×4. Ces dégâts supplémentaires sont de nature ectoplasmique et ne sont pas affectés par une réduction des dégâts. Les arcs, les arbalètes et les frondes de psychokinésie intense confèrent cette propriété à leurs munitions.

Psychokinésie puissante ; NM 12 ; Création d'armes et armures psioniques, *commotion* ; Prix bonus de +2.

**Relocalisation.** Trois fois par jour, l'utilisateur de cette arme peut tenter de déplacer un ennemi. Si son attaque réussit, son adversaire doit réussir un jet de Volonté (DD 17) sous peine d'être téléporté dans une direction aléatoire à une distance comprise entre 1,5 et 150 km. Si l'arme manque sa cible, le pouvoir est de tout même utilisé. Les arcs, les arbalètes et les frondes confèrent ce pouvoir à leurs munitions.

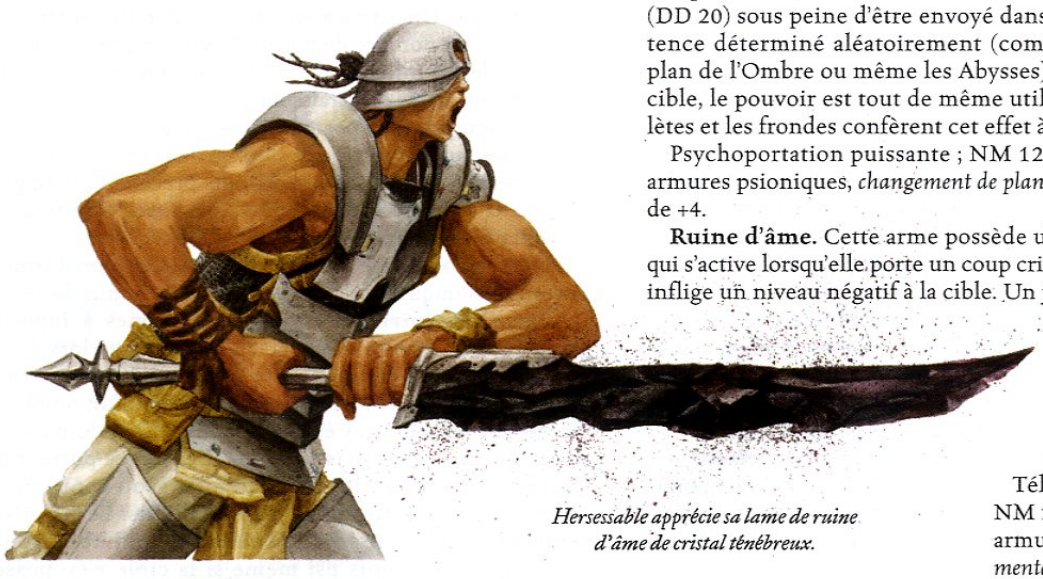
Psychoportation puissante ; NM 12 ; Création d'armes et armures psioniques, *téléportation psionique* ; Prix bonus de +3.

**Relocalisation planaire.** Trois fois par jour, l'utilisateur de cette arme peut tenter de déplacer un ennemi. Si son attaque réussit, son adversaire doit réussir un jet de Volonté (DD 20) sous peine d'être envoyé dans un autre plan d'existence déterminé aléatoirement (comme le plan Astral, le plan de l'Ombre ou même les Abysses). Si l'arme manque sa cible, le pouvoir est tout de même utilisé. Les arcs, les arbalètes et les frondes confèrent cet effet à leurs munitions.

Psychoportation puissante ; NM 12 ; Création d'armes et armures psioniques, *changement de plan psionique* ; Prix bonus de +4.

**Ruine d'âme.** Cette arme possède une propriété spéciale qui s'active lorsqu'elle porte un coup critique. Dans ce cas, elle inflige un niveau négatif à la cible. Un jour après l'avoir reçu, la victime doit réussir un jet de Vigueur (DD 18) sous peine de perdre un niveau d'expérience.

Télépathie puissante ; NM 12 ; Création d'armes et armures psioniques, *scellés mentaux* ; Prix bonus de +3.



*Hersessable apprécie sa lame de ruine d'âme de cristal ténébreux.*

*Illus. de F. Jarvis*

**Table 7–5 : propriétés spéciales des armures**

| Faible | Intermé-diaire | Puissante | Propriété spéciale | Modificateur de prix de vente |
|---|---|---|---|---|
| 01–30 | 01–07 | 01–03 | Célérité | bonus de +1[1] |
| 31–74 | 08–30 | 04–05 | Atterrissage | +4 000 po |
| 75–80 | 31–46 | 06–10 | Flottaison | +4 000 po |
| 81–96 | 47–55 | 11–20 | Lien | +6 000 po |
| 97 | 56–66 | 21–30 | Vue | +6 000 po |
| 98 | 67–75 | 31–40 | Résistance psionique (13) | bonus de +2[1] |
| 99 | 76–83 | 41–50 | Ectoplasmique | +10 800 po |
| — | 84–87 | 51–57 | Disparition | bonus de +3[1] |
| — | 88–93 | 58–67 | Luisante | bonus de +3[1] |
| — | 94–98 | 68–77 | Résistance psionique (15) | bonus de +3[1] |
| — | 99 | 78–83 | Armure spirituelle | +24 000 po |
| — | — | 84–88 | Radiance | bonus de +4[1] |
| — | — | 89–94 | Résistance psionique (17) | bonus de +4[1] |
| — | — | 95–96 | Emport | +40 320 po |
| — | — | 97–98 | Résistance psionique (19) | bonus de +5[1] |
| — | — | 99 | Déphasage | +65 320 po |
| 100 | 100 | 100 | Relancez deux fois les dés[2] | — |

[1] À ajouter au bonus d'altération de la Table 7–11 de la page 227 du *Guide du Maître* pour déterminer le prix de vente total.

[2] Si vous obtenez deux fois la même propriété spéciale, elle ne compte qu'une fois. Si vous obtenez deux versions de la même propriété spéciale, utilisez la plus puissante.

**Table 7–6 : propriétés spéciales des boucliers**

| Faible | Intermé-diaire | Puissante | Propriété spéciale | Modificateur de prix de vente |
|---|---|---|---|---|
| 01–35 | 01–05 | 01–03 | Encouragement | +720 po |
| 36–60 | 06–10 | 04–05 | Projectile | bonus de +1[1] |
| 61–89 | 11–15 | 06–10 | Lien | +6 000 po |
| 90–97 | 16–35 | 11–24 | Résistance psionique (13) | bonus de +2[1] |
| 98 | 36–63 | 25–34 | Manifestation | +10 800 po |
| 99 | 64–88 | 35–44 | Répugnance | +12 960 po |
| — | 89–92 | 45–54 | Disparition | bonus de +3[1] |
| — | 93–96 | 55–64 | Résistance psionique (15) | bonus de +3[1] |
| — | 97–98 | 65–74 | Mur | +20 160 po |
| — | 99 | 75–81 | Armure spirituelle | +24 000 po |
| — | — | 82–88 | Résistance psionique (17) | bonus de +4[1] |
| — | — | 89–93 | Emport | +40 320 po |
| — | — | 94–96 | Résistance psionique (19) | bonus de +5[1] |
| — | — | 97–99 | Soutien temporel | bonus de +5[1] |
| 100 | 100 | 100 | Relancez deux fois les dés[2] | — |

[1] À ajouter au bonus d'altération de la Table 7–11 de la page 227 du *Guide du Maître* pour déterminer le prix de vente total.

[2] Si vous obtenez deux fois la même propriété spéciale, elle ne compte qu'une fois. Si vous obtenez deux versions de la même propriété spéciale, utilisez la plus puissante.

**Stockage de faculté.** Une telle arme permet à un utilisateur d'y stocker une faculté psionique dont le coût est au plus de 5 points psi. La faculté doit avoir un temps de manifestation de 1 action simple. À chaque fois que l'arme frappe une créature et lui inflige des dégâts, elle peut instantanément manifester la faculté en utilisant une action rapide, si le porteur le désire. Cette propriété est une exception à la règle indiquant que manifester une faculté à partir d'un objet prend au moins autant de temps que manifester la faculté en elle-même. Une fois que la faculté est manifestée, l'arme est vide et le porteur peut y placer une autre faculté. Cette arme murmure télépathiquement à son porteur le nom de la faculté qu'elle renferme. Une arme de stockage de faculté obtenue de façon aléatoire a 50 % de chances d'avoir déjà une faculté en réserve.

Psychokinésie puissante ; NM 12 ; Création d'armes et armures psioniques, niveau 12 de manifestation ; Prix bonus de +1.

**Suppression.** Un adversaire ou objet frappé par cette arme est victime d'une *dissipation psionique* (cf. faculté du même nom page 98). L'utilisateur doit effectuer un test de dissipation (1d20 + 5 + niveau de manifestation, maximum +15) contre un DD égal à 11 + niveau de manifestation de la faculté devant être annulée. Les arcs, les arbalètes et les frondes confèrent l'effet d'annulation à leurs munitions, mais seulement trois fois par jour au maximum.

Psychokinésie modérée ; NM 10 ; Création d'armes et armures psioniques, *dissipation psionique* ; Prix bonus de +2.

**Téléportation.** Cette propriété ne peut être conférée qu'aux armes susceptibles d'être lancées. Il faut effectuer un nouveau jet sur la Table 7–4 si le résultat indique un type inapproprié d'arme à distance. Une arme à téléportation revient à la créature qui l'a lancée en effectuant un passage par le plan Astral. Elle se téléporte dans la main du lanceur (si elle est libre) au round suivant celui de son lancement, juste avant son tour de jeu. Ainsi, elle peut être réutilisée à ce tour.

Psychoportation faible ; NM 5 ; Création d'armes et armures psioniques, *porte dimensionnelle psionique* ; Prix bonus de +1.

### Arme spécifique

Les *épées d'argent githyankis* sont toujours fabriquées avec les propriétés indiquées ici et n'apparaissent jamais aléatoirement dans un trésor.

**Épée d'argent githyanki.** Les plus puissants des guerriers githyankis portent ces épées impressionnantes qui sont habituellement des *épées à deux mains +1 en argent*. Cette arme ressemble à n'importe quelle autre arme, du moins tant qu'elle reste dans son fourreau. Lorsqu'elle est tirée, l'épée d'argent se transforme en colonne de liquide argenté, altérant l'équilibre de l'arme round après round tandis que sa forme coule et chatoie. Une épée d'argent a la propriété supplémentaire de s'en prendre à l'esprit de l'adversaire qu'elle touche, altérant ainsi ses facultés psioniques. Une créature frappée par cette arme doit réussir un jet de Vigueur (DD 17) sous peine de perdre toutes ses capacités psioniques pendant 1d4 rounds.

En effectuant une manœuvre de destruction, le porteur d'une *épée d'argent githyanki* peut s'en prendre à la corde d'argent d'un voyageur astral. Cette corde s'étend sur 1,50 mètre derrière le voyageur. Elle ne peut être attaquée que par une personne portant une *épée d'argent githyanki* et adjacente au voyageur. Cette corde (normalement intangible) est alors traitée comme un objet tangible dont la CA est égale à celle de du voyageur. Elle possède 20 points de résistance et une solidité de 10. Si la corde est endommagée, le voyageur doit réussir un jet de Vigueur (DD 13) sous peine d'être renvoyé dans son corps physique. Si la corde est tranchée, le voyageur est instantanément tué.

Alors que ces propriétés pourraient être appliquées à n'importe quelle arme de corps à corps, les githyankis ne les confèrent qu'à des épées à deux mains. Cette propriété ne peut d'ailleurs s'appliquer que sur une arme en argent alchimique (voir page 288 du *Guide du Maître*).

Psychométabolisme modéré ; NM 11 ; Création d'armes et armures psioniques, le créateur doit être githyanki, l'arme doit être en argent alchimique ; *bannissement psionique* ; Prix 50 030 po ; Coût 25 530 po + 2 000 PX.

## ARMURES ET BOUCLIERS

De manière générale, les armures et boucliers psioniques sont soumis aux mêmes règles que les objets magiques équivalents

en matière de bonus d'altération, de cumul de modificateurs et de propriétés (comme indiqué par la Table 7–11 : armures et boucliers, page 227 du *Guide du Maître*). Que son origine soit magique ou psionique, un bonus d'altération est considéré de la même façon.

Les boucliers et armures psioniques se différencient de leurs équivalents ordinaires et magiques en ceci que chacun est affublé d'un ou de plusieurs cristaux lors de sa construction. Les plus puissants peuvent même être entièrement composés de cristal très clair ou transparent.

**Détermination aléatoire.** Si le résultat d'un jet effectué sur la Table 7–2 (cf. plus haut) indique « armure » ou « bouclier », il faut consulter la page 227 du *Guide du Maître* et faire un tirage sur les Tables 7–11, 7–12 et 7–13, comme indiqué.

*Note spéciale.* Parce que ce livre ne détaille pas d'armures ou de boucliers spécifiques, il faut relancer tout résultat de la Table 7–11 du *Guide du Maître* indiquant une armure ou un bouclier spécifique. Une alternative consiste à considérer que les résultats « armure spécifique » et « bouclier spécifique » équivalent au résultat « propriété spéciale, relancez le dé » (si le MD souhaite que les armures et boucliers psioniques soient plus puissants que la normale).

**Propriétés spéciales.** Jetez 1d100. Un résultat de 01 indique que l'objet est intelligent. Sur un résultat de 02–31, l'objet révèle la pensée de commande (le cas échéant) à l'esprit de l'utilisateur au moment où celui-ci s'en empare. Sur un résultat de 32–100, l'objet n'affiche aucune propriété spéciale.

Les objets intelligents possèdent des propriétés supplémentaires et, parfois, des pouvoirs extraordinaires et des desseins spéciaux. Utilisez les règles de la page 268 du *Guide du Maître* pour définir les objets intelligents, en remplaçant comme il convient les sorts par des facultés psioniques. Toutefois, un objet intelligent doit posséder une saveur unique. Aussi, n'ayez donc pas peur de le doter de propriétés psioniques intéressantes. Ainsi, un heaume psionique peut être capable de manifester de lui-même des facultés. De même, un bouclier peut conférer une protection supplémentaire contre des êtres psioniques précis, comme les githyankis.

## Description des propriétés spéciales des armures et boucliers psioniques

La plupart des armures et boucliers psioniques ne confèrent que des bonus d'altération. Ces objets peuvent également posséder certaines des propriétés spéciales décrites ci-dessous. Une armure ou un bouclier possédant une propriété spéciale doit bénéficier d'un bonus d'altération égal à +1 au moins.

**Armure spirituelle.** Cette armure ou ce bouclier confère à son porteur un bonus d'intuition de +3 aux jets de Volonté visant à résister aux facultés mentales et/ou coercitives.

Psychokinésie faible ; NM 5 ; Création d'armes et armures psioniques, *néant spirituel* ; Prix +24 000 po.

**Atterrissage.** Le porteur de cette armure réduit automatiquement la distance effective de n'importe quelle chute de 18 mètres. En outre, quelle que soit la hauteur depuis laquelle il tombe, le porteur atterrit toujours sur ses pieds.

Pyschoportation faible ; NM 4 ; Création d'armes et armures psioniques, *saut de chat* ; Prix +4 000 po.

**Célérité.** Cette armure accroît la vitesse de déplacement de son porteur de 1,50 mètre. Ainsi, un personnage dont la vitesse de déplacement normale est de 6 mètres en armure se déplace à une vitesse de 7,50 mètres dans une *armure de célérité*.

Psychoportation faible ; NM 4 ; Création d'armes et armures psioniques, *élan* ; Prix bonus de +1.

**Déphasage.** Le porteur de cette armure peut se déplacer à travers les murs en bois, en plâtre ou en pierre, mais pas à travers les autres matériaux. Il est capable de faire appel à cette faculté à l'aide d'une action simple. Lorsque la faculté de déphasage est active, le porteur peut passer à travers les murs ou tout autre objet du matériau adéquat à raison de 18 mètres maximum par jour (voir plus bas). Il peut décomposer cette distance en différents passages s'il le souhaite. S'il excède sa distance quotidienne, le porteur est éjecté du matériau à son point d'entrée et se retrouve devant l'obstacle, qui lui barre alors la route.

Utiliser le déphasage à travers un mur qui sépare deux cases adjacentes du quadrillage compte comme une distance de 1,50 mètre. Utiliser le déphasage pour franchir un mur ou une barrière plus épaisse compte comme l'épaisseur de l'obstacle +1,50 mètre. Par exemple, utiliser le déphasage à travers un mur de pierre épais de 3 mètres compte comme un déplacement de 4,50 mètres.

Psychoportation puissante ; NM 13 ; Création d'armes et armures psioniques, *porte de phase psionique* ; Prix +65 520 po.

**Disparition.** Cet objet rend son porteur et tout son équipement invisibles dans l'esprit des cibles sur commande, comme s'il manifestait la faculté *brume de l'esprit*. Le porteur peut utiliser cette capacité 2 fois par jour.

Psychokinésie faible ; NM 5 ; Création d'armes et armures psioniques, *brume de l'esprit* ; Prix bonus de +3.

**Ectoplasmique.** Par une action simple, cette armure peut prendre et donner à son porteur ainsi qu'à tout son équipement une *forme ectoplasmique* pour une durée de 5 minutes par jour, à la manière de la faculté du même nom. Dans cet état partiellement solide, le porteur bénéficie d'une réduction des dégâts (10/psionique).

Psychométabolisme faible ; NM 5 ; Création d'armes et armures psioniques, *forme ectoplasmique* ; Prix +10 800 po.

**Emport.** Au moyen d'une action simple, une armure ou un bouclier d'emport transporte instantanément son porteur et son équipement en n'importe quel lieu situé dans un rayon de 240 mètres. Le personnage doit être capable de visualiser ou de spécifier l'endroit en question, comme dans le cas de la faculté de *porte dimensionnelle psionique*. Cette propriété est utilisable 2 fois par jour.

Psychoportation modérée ; NM 10 ; Création d'armes et armures psioniques, *porte dimensionnelle psionique* ; Prix +40 320 po.

**Encouragement.** Ce type de bouclier confère à son propriétaire jusqu'à 5 points de vie temporaires par jour. Ces points disparaissent au bout de 4 minutes. Le porteur peut activer cette propriété à n'importe quel moment, au prix d'une action immédiate.

Psychométabolisme faible ; NM 4 ; Création d'armes et armures psioniques, *vigueur* ; Prix +720 po.

**Flottaison.** Cette armure flotte psioniquement dans l'eau ou tout autre liquide similaire, annulant du même coup le malus aux tests de Natation dû au port d'une armure. En outre, elle confère un bonus de circonstances de +4 aux tests de Natation.

Pyschoportation faible ; NM 4 ; Création d'armes et armures psioniques, *flottaison* ; Prix +4 000 po.

**Lien.** Le porteur de cette armure ou de ce bouclier crée un lien télépathique avec d'autres porteurs *d'amures* ou *de boucliers de lien* dans un rayon de 15 km. Pour le reste, cette propriété est semblable à la faculté de *lien spirituel*.

Télépathie modérée ; NM 6 ; Création d'armes et armures psioniques, *lien spirituel* ; Prix +6 000 po.

**Luisante.** Ce type d'armure est généralement fait de cristal, mais ce n'est pas une obligation. Les brillances et lueurs

du cristal donnent au porteur et à l'armure une apparence « floue », ce qui confère un camouflage au personnage.

Métacréativité faible ; NM 5 ; Création d'armes et armures psioniques, *membrane de dissimulation* ; Prix bonus de +3.

**Manifestation.** Ce type de bouclier génère 3 points psi, 1 fois par jour, que le porteur peut utiliser pour manifester une faculté qu'il connaît. Ces points psi doivent tous être utilisés sur la même faculté. Comme d'habitude, un personnage psionique ne peut pas payer le coût de manifestation à partir de plusieurs sources de points psi. Ainsi, les points psi du bouclier doivent être utilisés pour une unique manifestation.

Clairsentience modérée ; NM 6 ; Création d'armes et armures psioniques, Connaissance de n'importe quelle faculté de 2e niveau ; Prix +10 800 po.

**Mur.** Une fois par jour, au prix d'une action simple, le personnage peut jeter ce type de bouclier à ses pieds et ordonner la formation d'un *mur ectoplasmique* (comme la faculté). Le bouclier est le point d'origine de l'effet. L'opération crée un mur d'une surface maximale de douze sections de 3 mètres sur 3 mètres, ou une sphère ou hémisphère d'un rayon maximum de 3,60 mètres. Le mur disparaît après 7 minutes, ou moins si le porteur du bouclier reprend ce dernier (ce qui met un terme à l'effet).

Métacréativité puissante ; NM 12 ; Création d'armes et armures psioniques, *mur ectoplasmique* ; Prix +20 160 po.

**Projectile.** Le porteur d'un bouclier projectile peut le lancer durant un combat avec un facteur de portée de 9 mètres. Tant qu'il est en l'air, le bouclier est considéré comme une arme à distance et il ne peut pas être bloqué ou attrapé, sauf au moyen des dons adéquats. Quelle que soit la taille du porteur, une rondache ou une targe infligent 1d6 points de dégâts et un écu 1d8. Un pavois ne peut être créé avec cette propriété spéciale. Le modificateur de Force du porteur et le bonus d'altération du bouclier (le cas échéant) s'ajoutent aux dégâts de base.

Un bouclier projectile revient à celui qui l'a lancé par les airs. Il retourne dans la main de son porteur juste avant le tour suivant de la créature (et il est donc prêt à servir de nouveau à ce tour).

Attraper un bouclier projectile lorsqu'il revient est une action libre. Si le porteur ne peut l'attraper ou s'il s'est déplacé après l'avoir lancé, le bouclier tombe au sol, dans la case d'où il a été lancé.

Psychokinésie faible ; NM 5 ; Création d'armes et armures psioniques, *main lointaine* ; Prix bonus de +1.

**Radiance.** Le porteur bénéficie d'une résistance (10) contre les énergies destructives (acide, électricité, feu, froid et son). L'armure absorbe donc les 10 premiers points de dégâts infligés par toute attaque relevant de l'un de ces types, ce qui la fait briller pendant un nombre de rounds égal aux points absorbés. La lumière ainsi produite suffit à éclairer une zone de 18 mètres de rayon.

Si une armure absorbe davantage de dégâts alors qu'elle émet de la lumière, le second effet prend le pas sur le premier (et ne se cumule pas avec celui-ci). Par exemple si l'armure absorbe 4 points de dégâts provenant d'une attaque et 6 autres points de dégâts 2 rounds plus tard, l'armure va émettra de la lumière pendant 8 rounds consécutifs. De même si l'armure absorbe 10 points de dégâts venant d'une attaque puis 5 points issus d'une seconde attaque 2 rounds plus tard, l'armure émettra de la lumière pendant 10 rounds de suite.

Psychokinésie modérée ; NM 9 ; Création d'armes et armures psioniques, *adaptation aux énergies destructives* ; Prix bonus de +4.

**Répugnant.** Trois fois par jour, lorsque le personnage l'ordonne, toute créature à laquelle il présente un bouclier répugnant doit réussir un jet de Volonté (DD 14) sous peine d'être submergée par un puissant sentiment de répugnance envers le porteur (en fait, envers le bouclier), qu'elle n'approchera pas à moins de 9 mètres. Il s'agit d'un effet mental de coercition, similaire à la faculté *répugnance*.

Télépathie faible ; NM 5 ; Création d'armes et armures psioniques, *répugnance* ; Prix +12 960 po.

**Résistance psionique.** Ce type d'armure ou de bouclier confère au porteur une résistance psionique. La valeur de la résistance psionique peut être de 13, 15, 17 ou 19, tout dépendant de la puissance insufflée à la création.

Clairsentience modérée ; NM 9 ; Création d'armes et armures psioniques, *résistance psionique* ; Prix bonus de +2 (RP 13), bonus de +3 (RP 15), bonus de +4 (RP 17), bonus de +5 (RP 19).

**Soutien temporel.** Ce bouclier confère à son porteur une chance d'éviter les coups importants en utilisant le temps lui-même comme bouclier. Une fois par jour, le porteur peut utiliser *corps hors du temps* comme s'il manifestait la faculté.

Psychoportation puissante ; NM 17 ; Création d'armes et armures psioniques, *corps hors du temps* ; Prix bonus de +5.

**Vue.** Cette armure confère un champ de vision plus large que la normale, de sorte que les adversaires qui prennent le porteur en tenaille ne bénéficient que d'un bonus de +1 au jet d'attaque contre +2 habituellement (les roublards peuvent toujours porter une attaque sournoise car le porteur reste en partie pris en tenaille). Le personnage bénéficie d'un bonus d'altération de +1 aux tests de Détection, mais il est victime d'un malus de –2 aux jets de sauvegarde contre les attaques de regard.

Clairsentience faible ; NM 5 ; Création d'armes et armures psioniques, *vision d'ubiquité* ; Prix +6 000 po.

## COURONNES PSIONIQUES

Une couronne psionique contient plusieurs facultés. Contrairement aux dorjés (voir page 169) qui peuvent contenir un large panel de facultés, chaque couronne psionique est dédiée à un certain type de facultés et n'en contient que de très spécifiques. Sauf indication contraire, une couronne psionique possède à la création un nombre de points psi égal à 50 × son niveau de manifestation. Ces points psi ne peuvent être utilisés que pour manifester les facultés contenues dans la couronne psionique.

**Description physique.** Une couronne psionique est généralement assez large pour entourer la tête d'une créature de taille M. Certaines ressemblent à de véritables couronnes et sont particulièrement décorées. En revanche, d'autres ne sont que des bandeaux ornés d'un cristal. Le poids moyen d'une couronne psionique ne dépasse jamais 500 g. Elles sont le plus souvent métalliques, mais elles peuvent être composées de presque toutes les matières. Les couronnes psioniques métalliques ont une CA de 10, 10 points de résistance, une solidité de 8 et on peut les briser en réussissant un test de Force (DD 28). Les couronnes psioniques faites de soie renforcée psioniquement ont une CA de 7, 10 points de résistance, une solidité de 2 et on peut les briser en réussissant un test de Force (DD 24). Elles peuvent être constituées d'autres matériaux plus exotiques, mais elles doivent bénéficier au minimum de la résistance d'une couronne de soie renforcée psioniquement.

**Activation.** Les couronnes psioniques sont des objets à potentiel magique (comme les dorjés). On les active généralement par une action simple qui ne provoque pas d'attaque

d'opportunité. Cependant, si la faculté contenue dans la couronne psionique a un temps de manifestation supérieur à une action simple, l'activation de l'objet prend alors autant de temps. Lorsqu'il active la couronne psionique, le porteur retire le coût en points psi de la faculté de la réserve de l'objet. Les facultés issues de la couronne psionique peuvent être améliorées en dépensant plus de points psi de la réserve. Le nombre de points psi utilisés ne doit cependant pas dépasser le niveau de manifestation de l'utilisateur. Ce dernier ne peut pas manifester de facultés issues de la couronne psionique (ou les améliorer) en utilisant ses propres points psi.

**Détermination aléatoire.** Pour déterminer aléatoirement les facultés d'une couronne psionique, reportez-vous à la Table 7–7.

**Table 7–7 : Couronnes psioniques**

| Intermédiaire | Puissante | Couronne psionique | Prix de vente |
|---|---|---|---|
| 01–20 | 01–09 | Dominateur | 20 250 po |
| 21–51 | 10–20 | Marcheur assuré | 28 500 po |
| 52–64 | 21–31 | Combattant prévoyant | 32 063 po |
| 65–79 | 32–41 | Fauve irascible | 33 750 po |
| 80–89 | 42–58 | Dominateur suprême | 45 000 po |
| 90–97 | 59–68 | Légion astrale | 47 250 po |
| 98–100 | 69–78 | Sentinelle attentive | 51 469 po |
| — | 79–89 | Brasier dévastateur | 67 500 po |
| — | 90–97 | Voyageur incessant | 80 156 po |
| — | 98–100 | Jongleur temporel | 95 625 po |

## Description des couronnes psioniques

Les couronnes psioniques ont une très grande utilité parce qu'elles cumulent beaucoup de propriétés en un seul objet et parce qu'elles utilisent la valeur de caractéristique du porteur pour déterminer le DD de sauvegarde de leurs facultés.

Contrairement aux autres sortes d'objets psioniques, lorsqu'il active une faculté de la couronne, le porteur peut utiliser son propre niveau de manifestation s'il est supérieur à celui de l'objet. Les couronnes psioniques sont donc d'autant plus redoutables qu'elles sont posées sur la tête de personnages eux-mêmes puissants. Non seulement certains éléments du profil des facultés dépendent du niveau de manifestation (portée, durée, etc.), mais les facultés sont plus dures à dissiper si ce niveau est élevé. Elles ont aussi plus de chances de vaincre la résistance psionique d'une cible (surtout si le porteur a le don de Faculté pénétrante).

Le niveau de manifestation d'une couronne psionique est toujours égal à 8 au moins, et il ne peut être supérieur que de 5 au niveau minimal nécessaire pour manifester la faculté de plus haut niveau qu'elle contient. Pour plus de détails, reportez-vous à *Création de couronnes psioniques*, page 181. Les couronnes psioniques les plus courantes sont décrites ci-dessous.

**Brasier dévastateur.** Cette couronne psionique a 750 points psi. Elle est constituée d'un fer rougeâtre et est composée d'anneaux entrecroisés joints par des cristaux. Elle permet d'utiliser les facultés suivantes :

- *Cône d'énergie*
- *Désincarnation flamboyante*
- *Poussée d'énergie*
- *Projectile d'énergie*
- *Sphère d'énergie*

Psychoportation puissante ; NM 15 ; Création de couronnes psioniques, *cône d'énergie, désincarnation flamboyante, poussée d'énergie, projectile d'énergie, sphère d'énergie* ; Prix 67 500 po.

**Combattant prévoyant.** Cette couronne psionique a 450 points psi. Elle est constituée d'un alliage d'acier étincelant similaire à celui d'un bouclier métallique. Elle permet d'utiliser les facultés suivantes :

- *Adaptation corporelle*
- *Ajustement corporel*
- *Barrière inertielle*
- *Précognition défensive*

Psychométabolisme modéré ; NM 9 ; Création de couronnes psioniques, *adaptation corporelle, ajustement corporel, barrière inertielle, précognition défensive* ; Prix 32 063 po.

**Dominateur.** Cette couronne psionique a 450 points psi. Elle est constituée de fer gris, sculptée et parcourue d'inextricables cannelures. Elle permet d'utiliser les facultés suivantes :

- *Charme psionique*
- *Domination psionique*
- *Suggestion psionique*

Télépathie modérée ; NM 9 ; Création de couronnes psioniques, *charme psionique, domination psionique, suggestion psionique* ; Prix 20 250 po.

**Dominateur suprême.** Cette couronne psionique a 750 points psi. Elle est constituée de fer noir, sans aucune autre décoration. Elle permet d'utiliser les facultés suivantes :

- *Charme psionique*
- *Domination psionique*
- *Suggestion psionique*

Télépathie puissante ; NM 15 ; Création de couronnes psioniques, *charme psionique, domination psionique, suggestion psionique* ; Prix 45 000 po.

**Fauve irascible.** Cette couronne psionique a 450 points psi. Elle est constituée d'un assemblage hétéroclite de griffes d'ours et de crocs de serpents. Elle permet d'utiliser les facultés suivantes :

- *Charge du lion psionique*
- *Griffe bidimensionnelle*
- *Griffe d'énergie*
- *Griffes toxiques*
- *Griffes venimeuses*

Psychométabolisme modéré ; NM 9 ; Création de couronnes psioniques, *charge du lion psionique, griffe bidimensionnelle, griffe d'énergie, griffes toxiques, griffes venimeuses* ; Prix 47 250 po.

**Jongleur temporel.** Cette couronne psionique a 850 points psi. Elle est constituée de soie aux teintes multiples et ornée d'un cristal. Elle permet d'utiliser les facultés suivantes :

- *Accélération temporelle*
- *Bond temporel*
- *Corps hors du temps*

Psychoportation puissante ; NM 17 ; Création de couronnes psioniques, *accélération temporelle, bon temporel, corps hors du temps* ; Prix 95 625 po.

**Légion astrale.** Cette couronne psionique a 900 points psi. Elle est faite de feuilles de soie blanche et tissées, ainsi que de brins de cristal entrelacés. Elle permet d'utiliser la faculté suivante :

- *Création astrale*

Métacréativité puissante ; NM 18 ; Création de couronnes psioniques, *création astrale* ; Prix 47 250 po.

**Marcheur assuré.** Cette couronne psionique a 400 points psi. Elle est constituée de soie, généralement teinte en vert émeraude, ornée d'une émeraude. Elle permet d'utiliser les facultés suivantes :

- *Hâte*
- *Liberté de mouvement psionique*
- *Marche sur les murs*
- *Saut de chat*
- *Vol psionique*

Psychoportation modérée ; NM 8 ; Création de couronnes psioniques, *hâte, liberté de mouvement psionique, marche sur les murs, saut de chat, vol psionique* ; Prix 28 500 po.

**Sentinelle attentive.** Cette couronne psionique a 450 points psi. Elle est constituée d'un cristal pur et transparent. Elle permet d'utiliser les facultés suivantes :

- *Main clairtangeante*
- *Perception clairsentiente*
- *Vision dans le noir psionique*
- *Vision de l'aura*
- *Vision lointaine*
- *Vision lucide*

Clairsentience modérée ; NM 9 ; Création de couronnes psioniques, *main clairtangeante, perception clairsentiente, vision dans le noir psionique, vision de l'aura, vision lointaine, vision lucide* ; Prix 51 469 po.

**Voyageur incessant.** Cette couronne psionique a 750 points psi. Elle est constituée de soie, généralement teinte en vert émeraude, ornée d'une émeraude. Elle permet d'utiliser les facultés suivantes :

- *Voyageur astral*
- *Porte dimensionnelle psionique*
- *Téléportation suprême psionique*
- *Téléportation psionique*

Psychoportation puissante ; NM 15 ; Création de couronnes psioniques, *voyageur astral, porte dimensionnelle psionique, téléportation suprême psionique, téléportation* ; Prix 80 156 po.

## CRISTAUX CONDENSATEURS

Les *cristaux condensateurs* emmagasinent des points psi que les personnages psioniques peuvent dépenser pour manifester leurs facultés.

**Description physique.** Un *cristal condensateur* est constitué d'un noyau de cristal et de deux ou trois cristaux de plus petite taille, disposés tout autour sur des fils argentés et dans des positions précises. Le cristal émet une faible lueur. Un *cristal condensateur* typique pèse environ 500 grammes, possède une CA de 7, 10 points de résistance, une solidité de 8 et le test de Force visant à le briser a un DD de 16.

**Activation.** L'utilisateur doit porter ou transporter le cristal pendant au moins 10 minutes (ce qui est suffisant pour mettre en résonance le porteur et le cristal). Ensuite, le propriétaire peut utiliser les points psi stockés dans le cristal afin de manifester les facultés qu'il connaît.

Le nombre maximum de points psi qu'un *cristal condensateur* peut emmagasiner est toujours impair et n'est jamais supérieur à 17. Il ne peut pas stocker plus de points que son maximum d'origine, défini au moment de sa création. Une fois les points psi d'un *cristal condensateur* utilisés, celui-ci se ternit. Toutefois, l'utilisateur peut le recharger en dépensant des points psi sur la base de 1 pour 1. Sa réserve de points psi diminue alors pour la journée et les points transférés restent dans le *cristal condensateur* jusqu'à leur utilisation.

Un personnage psionique ne peut pas reconstituer sa réserve de points psi à partir de ceux stockés dans un *cristal condensateur*, pas plus qu'il ne peut puiser des points psi dans plus d'une source à la fois pour manifester une faculté. Pour plus d'informations, reportez-vous à la partie *Utiliser les points psi en réserve*, page 64.

**Détermination aléatoire.** Pour générer aléatoirement des *cristaux condensateurs*, reportez-vous à la Table 7–8. Cristaux condensateurs.

**TABLE 7–8 : CRISTAUX CONDENSATEURS**

| Faible | Inter-médiaire | Puissant | Réserve maximale de points psi | Prix de vente |
|---|---|---|---|---|
| 01–90 | 01–40 | — | 1 | 1 000 po |
| 91–100 | 41–74 | — | 3 | 4 000 po |
| — | 75–89 | 01–39 | 5 | 9 000 po |
| — | 90–98 | 40–59 | 7 | 16 000 po |
| — | 99–100 | 60–69 | 9 | 25 000 po |
| — | — | 70–79 | 11 | 36 000 po |
| — | — | 80–89 | 13 | 49 000 po |
| — | — | 90–95 | 15 | 64 000 po |
| — | — | 96–100 | 17 | 81 000 po |

Psychokinésie modérée à puissante ; NM égal au maximum de points psi stockés ; Création de cristaux condensateurs ; poids 500 g.

## DORJÉS

Un dorjé est un mince cristal renfermant une seule faculté. Chaque dorjé possède 50 charges à sa création et chaque charge dépensée autorise une manifestation de la faculté. Un dorjé ne possédant plus la moindre charge charge n'est plus qu'un simple cristal.

**Description physique.** Un dorjé est un cristal allongé unicolore (ou incolore), mesurant entre 20 et 25 cm de long et un peu plus d'un centimètre d'épaisseur. Il peut peser jusqu'à une centaine de grammes. L'une de ses faces est parfois décoré de gravures ou de runes. Un dorjé typique possède une CA de 7, 7 points de résistance, une solidité de 8 et le test de Force visant à le briser a un DD de 18.

**Activation.** Les dorjés utilisent la méthode d'activation à potentiel psionique. La manifestation d'une faculté via un dorjé est donc généralement une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Cependant, si la faculté contenue dans le dorjé a un temps de manifestation supérieur à une action simple, l'activation de l'objet exige alors autant de temps. La faculté doit se trouver sur la liste de la classe de l'utilisateur (cf. Chapitre 5), même si ce dernier connaît la pensée de commande. En outre, pour activer un dorjé, le personnage doit le tenir en main et le pointer dans la direction de la cible ou de la zone visée.

Les dorjés sont habituellement créés au niveau de manifestation minimum requis pour manifester la faculté et celle-ci ne peut donc pas être améliorée. Cependant, les dorjés peuvent aussi être créés à un niveau de manifestation

**TABLE 7–9 : DORJÉS**

| Faible | Inter-médiaire | Puissant | Niveau de faculté[1] | Prix de vente[2] |
|---|---|---|---|---|
| 01–50 | — | — | 1er | 750 po |
| 51–95 | 01–05 | — | 2e | 4 500 po |
| 96–100 | 06–65 | — | 3e | 11 250 po |
| — | 66–95 | 01–05 | 4e | 21 000 po |
| — | 96–100 | 06–50 | 5e | 33 750 po |
| — | — | 51–70 | 6e | 49 500 po |
| — | — | 71–85 | 7e | 68 250 po |
| — | — | 86–95 | 8e | 90 000 po |
| — | — | 96–100 | 9e | 114 750 po |

[1] Certains dorjés disposent d'un niveau de manifestation dépassant le minimum requis, ce qui leur donne un prix beaucoup plus élevé.

[2] Le prix d'un dorjé contenant une faculté dotée d'un coût en PX est également beaucoup plus élevé qu'indiqué ci-dessus. Reportez-vous à la Table 7–33 de la page 287 du *Guide du Maître*.

supérieur à celui requis pour manifester la faculté. Dans ce cas, la faculté est amélioré dans les limites du niveau de manifestation de l'objet (et selon les limitations de la faculté elle-même). Le niveau de manifestation d'un dorjé ne peut être supérieur de plus de 5 niveaux au niveau minimum de manifestation de la faculté. Pour plus de détails, reportez-vous à *Création de dorjé* page 181.

**Détermination aléatoire.** Pour générer aléatoirement un dorjé, reportez-vous à la Table 7–9 : dorjés.

**Propriétés spéciales.** Jetez un 1d100. Un résultat de 01–30 indique que la pensée de commande est mentalement révélée à l'esprit de l'utilisateur au moment de l'acquisition. Un résultat de 31–100 n'indique aucune propriété spéciale.

## OBJETS UNIVERSELS

Il s'agit d'une catégorie générale regroupant tous les objets qui ne peuvent être classés avec les autres. N'importe qui peut utiliser un objet universel (à moins que sa description n'indique le contraire).

**Description physique.** Variable.

**Activation.** Elle se fait généralement au moyen d'une pensée de commande, mais les détails peuvent varier d'un objet à l'autre.

**Détermination aléatoire.** Pour générer aléatoirement un objet universel, il faut jeter les dés sur la Table 7–10 : objets psioniques mineurs, la Table 7–11 : objets universels intermédiaires ou la Table 7–12 : objets universels puissants.

**Propriétés spéciales.** Lancez 1d100. Un résultat de 01 indique que l'objet est intelligent, un résultat de 02–31 indique que la pensée de commande est mentalement révélée à l'esprit de l'utilisateur au moment de l'acquisition, et un résultat de 32–100 n'indique aucune propriété spéciale.

Les objets intelligents possèdent des propriétés supplémentaires, et parfois même des pouvoirs extraordinaires et des desseins spéciaux. Utilisez les règles de la page 268 du *Guide du Maître* pour définir les objets intelligents, en remplaçant les références à la magie par des références aux propriétés psioniques.

### Description des objets universels

Il existe des objets universels de toutes sortes. Les plus courants sont décrits ci-dessous.

**Amulette de catapsi.** Cette amulette en cuivre soutient le porteur contre les autres personnages psioniques. Une fois par jour, il peut déclencher une faculté de *catapsi*, qui recouvre alors une zone de 9 mètres de rayon de bruits télépathiques pendant 9 rounds. Dès qu'un autre personnage psionique situé dans la zone d'effet tente de manifester une faculté psionique, il doit réussir un jet de Volonté (DD 17) sous peine de payer 4 points psi supplémentaires par rapport au coût habituel (valable pour chaque manifestation de faculté). La limite de points psi que la cible peut dépenser sur une faculté restant la même, la cible ne pourra vraisemblablement pas manifester ses facultés de haut niveau.

Télépathie modérée ; NM 9 ; Création d'objets universels, *catapsi* ; Prix 16 200 po.

**Ancre cristalline.** Une *ancre cristalline* est une flèche de cristal transparente de 1,20 m à 1,50 m de long et pourvue d'une extrémité aiguisée ressemblant à un fer de lance. Elle capture l'esprit des créatures manifestant des facultés psioniques d'une discipline spécifique (à condition qu'elles soient à portée). La discipline est spécifiée au moment de la création.

Pour activer une *ancre cristalline*, l'utilisateur doit plonger sa pointe dans le sol en laissant la hampe libre. Elle projette alors un champ invisible d'un rayon de 9 mètres. Si un psionique manifeste une faculté de la discipline spécifiée dans ce champ, il doit réussir un jet de Volonté (DD 15 + niveau de la faculté) sous peine d'être victime d'un effet identique à *verrou cérébral*. Cet effet est permanent jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou que la personne qui a planté l'ancre cristalline dans la terre y mette un terme. L'ancre peut être retirée de la terre pour être réutilisée par la suite.

Lorsqu'une *ancre cristalline* capture une cible, un mince filament d'ectoplasme intangible relie la victime à la hampe, même si elle sort de la zone (par exemple, si elle est emportée au loin, mais que l'effet reste actif).

Une *ancre cristalline* ne peut tenter de capturer que cinq personnes par jour. Les précédentes victimes restent sous l'emprise de l'objet et ne comptent pas dans son maximum quotidien. Le propriétaire de l'ancre peut désigner certaines créatures qui ne seront pas affectées par l'objet. Ces créatures n'ont pas besoin d'effectuer de jet de sauvegarde et ne comptent pas dans le maximum quotidien de tentatives de capture. Une *ancre cristalline* peut capturer plusieurs cibles en même temps et plusieurs ancres peuvent se partager leurs zones d'effet.

Il est également possible de créer des ancres qui s'activent lors de la manifestation d'une faculté spécifique (plutôt que d'une discipline), comme l'*ancre cristalline fantomatique* décrite plus bas. Elles sont cependant bien plus rares.

Une *ancre cristalline* possède une CA de 7, 15 points de résistance, une solidité de 8 et le test de Force visant à la briser a un DD de 20.

*Ancre cristalline de compréhension.* Cette ancre affecte les psioniques qui manifestent des facultés de clairsentience.

Clairsentience faible ; NM 5 ; Création d'objets universels, *verrou cérébral*, *prévoyance psionique*, au moins une faculté de clairsentience ; Prix 24 000 po ; poids 1,5 kg.

*Ancre cristalline corporelle.* Cette ancre affecte les psioniques qui manifestent des facultés de psychométabolisme.

Psychométabolisme faible ; NM 5 ; Création d'objets universels, *verrou cérébral*, *prévoyance psionique*, au moins une faculté de psychométabolisme ; Prix 24 000 po ; poids 1,5 kg.

*Ancre cristalline de création.* Cette ancre affecte les psioniques qui manifestent des facultés de métacréativité.

Métacréativité faible ; NM 5 ; Création d'objets universels, *verrou cérébral*, *prévoyance psionique*, au moins une faculté de métacréativité ; Prix 24 000 po ; poids 1,5 kg.

*Ancre cristalline d'énergie.* Cette ancre affecte les psioniques qui manifestent des facultés de psychokinésie.

Psychokinésie faible ; NM 5 ; Création d'objets universels, *verrou cérébral*, *prévoyance psionique*, au moins une faculté de psychokinésie ; Prix 24 000 po ; poids 1,5 kg.

*Ancre cristalline d'esprit.* Cette ancre affecte les psioniques qui manifestent des facultés de télépathie.

Télépathie faible ; NM 5 ; Création d'objets universels, *verrou cérébral*, *prévoyance psionique*, au moins une faculté de télépathie; Prix 24 000 po ; poids 1,5 kg.

*Ancre cristalline fantomatique.* Cette ancre affecte les psioniques qui manifestent la faculté *vision lointaine*.

Clairsentience faible ; NM 5 ; Création d'objets universels, *verrou cérébral*, *prévoyance psionique*, *vision lointaine* ; Prix 24 000 po ; poids 1,5 kg.

*Ancre cristalline de voyage.* Cette ancre affecte les psioniques qui manifestent des facultés de psychoportation.

Psychoportation faible ; NM 5 ; Création d'objets universels, *verrou cérébral*, *prévoyance psionique*, au moins une faculté de psychoportation; Prix 24 000 po ; poids 1,5 kg.

**Anneau d'autosuffisance.** Cet anneau de cristal confère en permanence à son porteur un bonus d'aptitude de +10 aux tests d'Autohypnose.

Psychométabolisme modéré ; NM 7 ; Création d'objets universels, degré de maîtrise de 10 en Autohypnose ; Prix 10 000 po.

**Bottes d'accélération temporelle.** Ces bottes permettent au porteur d'accélérer son espace temporel pendant 2 rounds, comme s'il utilisait la faculté d'*accélération temporelle*. Le porteur peut les utiliser 1 fois par jour.

Psychoportation puissante ; NM 15 ; Création d'objets universels, *accélération temporelle* ; Prix 43 200 po ; poids 500 g.

**Botte d'atterrissage.** Ces bottes permettent au porteur à récupérer instantanément d'une chute. Elles absorbent les dégâts de chute, 1 fois par jour. Le porteur retombe sur ses pieds, quelle que soit la façon dont il a chuté, et subit 2 dés de dégâts de chute en moins par rapport à la normale (s'il tombe de 6 mètres ou moins, il ne subit donc aucun dégât).

Psychoportation faible ; NM 2 ; Création d'objets universels, *saut de chat* ; Prix 1 000 po ; poids 500 g.

**Bottes de choc.** Ces bottes permettent à leur porteur d'utiliser la faculté de *choc* 3 fois par jour (Réflexes, DD 13).

Psychokinésie faible ; NM 3 ; Création d'objets universels, *choc* ; Prix 600 po ; poids 500 g.

**Bottes de patinage.** Ces bottes permettent à leur porteur de glisser sur le sol à volonté, comme s'il utilisait la faculté de *patin*.

Psychoportation faible ; NM 1 ; Création d'objets universels, *patin* ; Prix 7 000 po ; poids 500 g.

**Gants de lecture d'objet.** Tant qu'il porte ces gants, l'utilisateur peut se renseigner sur le précédent propriétaire d'un objet inanimé, comme s'il manifestait la faculté de *lecture d'objet*.

Clairsentience faible ; NM 1 ; Création d'objets universels, *lecture d'objet*; Prix 3 000 po.

**Gants de poigne titanesque.** Lorsque l'utilisateur porte ces gants, il gagne un bonus d'altération de +8 aux tests de lutte. La faculté se déclenche dès que le porteur se trouve en situation de lutte. Ce bonus dure jusqu'à 7 rounds par utilisation, jusqu'à 3 fois par jour.

Psychométabolisme modéré ; NM 9 ; Création d'objets universels, *poigne de fer* ; Prix 14 000 po.

**Masques cristallins.** Chacun des différents types de *masques cristallins* s'adapte au visage de toute créature humanoïde de taille M ou P qui le revêt, des fentes ayant été prévues pour les yeux et les narines. Le masque est transparent, mais il

**Table 7–10 : Objets universels mineurs**

| 1d100 | Objet | Prix de vente |
|---|---|---|
| 01–04 | *Tesson* (+1, une compétence au choix) | 10 po |
| 05–07 | *Tesson* (+2, une compétence au choix) | 40 po |
| 08–10 | *Tatouage rampant* (1er niveau au choix) | 50 po |
| 11–14 | *Tatouage rampant de commotion* | 50 po |
| 15–18 | *Tesson* (+3, une compétence au choix) | 90 po |
| 19–21 | *Tesson* (+4, une compétence au choix) | 160 po |
| 22–24 | *Tesson* (+5, une compétence au choix) | 250 po |
| 25–27 | *Perle de verrou cérébral* | 300 po |
| 28–31 | *Tatouage rampant* (2e niveau au choix) | 300 po |
| 32–35 | *Tesson* (+6, une compétence au choix) | 360 po |
| 36–38 | *Tesson* (+7, une compétence au choix) | 490 po |
| 39–41 | *Bottes de choc* | 600 po |
| 42–44 | *Tesson* (+8, une compétence au choix) | 640 po |
| 45–47 | *Perle de crise respiratoire* | 750 po |
| 48–50 | *Tatouage rampant* (3e niveau au choix) | 750 po |
| 51–53 | *Tatouage rampant d'éclair d'énergie* | 750 po |
| 54–56 | *Tesson* (+9, une compétence au choix) | 810 po |
| 57–59 | *Bottes d'atterrissage* | 1 000 po |
| 60–63 | *Menottes psioniques mineures* | 1 000 po |
| 64–67 | *Tesson* (+10, une compétence au choix) | 1 000 po |
| 68–71 | *Perle de personnalité parasite* | 1 400 po |
| 72–75 | *Masque cristallin de connaissance* | 2 500 po |
| 76–79 | *Masque cristallin de langage* | 2 500 po |
| 80–83 | *Gant de lecture d'objets* | 3 000 po |
| 84–86 | *Miroir de suggestion* | 3 600 po |
| 87–92 | *Yeux de vision accrue* | 3 000 po |
| 93–94 | *Menottes psionique moyennes* | 6 000 po |
| 95–97 | *Torque de libre arbitre* | 6 000 po |
| 97–100 | *Bottes de patinage* | 7 000 po |

**Table 7–11 : Objets universels intermédiaires**

| 1d100 | Objet | Prix de vente |
|---|---|---|
| 01–04 | *Psionateur de clairsentience* | 8 000 po |
| 05–08 | *Psionateur de métacréativité* | 8 000 po |
| 09–12 | *Psionateur de psychokinésie* | 8 000 po |
| 13–16 | *Psionateur de psychométabolisme* | 8 000 po |
| 17–20 | *Psionateur de psychoportation* | 8 000 po |
| 21–25 | *Psionateur de télépathie* | 8 000 po |
| 26–27 | *Troisième œil de pénétration* | 8 000 po |
| 28–29 | *Miroir de bond temporel* | 9 000 po |
| 30–32 | *Anneau d'autosuffisance* | 10 000 po |
| 33–35 | *Masque cristallin d'artisanat psionique* | 10 000 po |
| 36–37 | *Masque cristallin de discernement* | 10 000 po |
| 38–39 | *Masque cristallin de peur* | 10 000 po |
| 40–41 | *Masque cristallin de recherche* | 10 000 po |
| 42–43 | *Peau d'agilité* | 10 000 po |
| 44–45 | *Troisième œil de concentration* | 10 000 po |
| 46–47 | *Troisième œil de conscience* | 10 000 po |
| 48–49 | *Troisième œil de renseignements* | 10 000 po |
| 50–52 | *Troisième œil d'absorption* | 10 080 po |
| 53–55 | *Yeux dévoreurs d'énergie* | 10 080 po |
| 56–58 | *Troisième œil de vision* | 10 180 po |
| 59–61 | *Masque cristallin d'armure spirituelle* | 10 667 po |
| 62–63 | *Menottes psioniques majeures* | 12 000 po |
| 64–65 | *Torque de pouvoir* | 12 000 po |
| 66–68 | *Gants de poigne titanesque* | 14 000 po |
| 69–70 | *Peau de la griffe* | 16 000 po |
| 71–72 | *Amulette de catapsi* | 16 200 po |
| 73–74 | *Peau du caméléon* | 18 000 po |
| 75–76 | *Perle de graine spirituelle* | 18 500 po |
| 77–78 | *Miroir d'échange spirituel* | 19 800 po |
| 79–80 | *Yeux dévoreurs d'énergie vampiriques* | 20 160 po |
| 81–82 | *Masque cristallin de recherche instinctive* | 20 250 po |
| 83–84 | *Ancre cristalline corporelle* | 24 000 po |
| 85–86 | *Ancre cristalline d'énergie* | 24 000 po |
| 87–88 | *Ancre cristalline d'esprit* | 24 000 po |
| 89–90 | *Ancre cristalline de compréhension* | 24 000 po |
| 91–92 | *Ancre cristalline de création* | 24 000 po |
| 93–94 | *Ancre cristalline de voyage* | 24 000 po |
| 95 | *Ancre cristalline fantomatique* | 24 000 po |
| 96–97 | *Menottes psioniques suprêmes* | 24 000 po |
| 98–100 | *Troisième œil de perception* | 24 000 po |

**Table 7–12 : Objets universels puissants**

| 1d100 | Objet | Prix de vente |
|---|---|---|
| 01–08 | *Peau du défenseur* | 32 000 po |
| 09–16 | *Torque de puissance psionique* | 36 000 po |
| 17–24 | *Bottes d'accélération temporelle* | 43 200 po |
| 25–32 | *Troisième œil de répudiation* | 43 200 po |
| 33–40 | *Peau de contrecoup* | 60 000 po |
| 41–49 | *Peau du troll* | 61 200 po |
| 50–57 | *Peau du héros* | 77 500 po |
| 58–63 | *Peau de l'araignée* | 79 080 po |
| 64–72 | *Peau de Protée* | 84 000 po |
| 73–80 | *Troisième œil d'exposition* | 112 000 po |
| 81–87 | *Troisième œil de camouflage* | 120 000 po |
| 88–92 | *Troisième œil de domination* | 120 000 po |
| 93–97 | *Peau de fer* | 129 600 po |
| 98–100 | *Peau du psion* | 151 000 po |

déforme les traits de son porteur. Des lanières de cuir reliées à des trous faits de chaque côté du masque permettent de le maintenir fixé sur le visage.

Les *masques cristallins* confèrent à leur porteur des pouvoirs spéciaux ou des compétences améliorées.

Ces objets sont considérés comme des lunettes ou des jumelles pour ce qui est de déterminer la place qu'ils occupent sur le corps (voir la page 214 du *Guide du Maître*,).

*Masque cristallin d'armure spirituelle.* Un *masque cristallin d'armure spirituelle* confère à son porteur un bonus d'intuition de +4 aux jets de Volonté.

Télépathie faible ; NM 5 ; Création d'objets universels, *pensées dissimulées* ; Prix 10 667 po ; poids 250 g.

*Masque cristallin d'artisanat psionique.* Un *masque cristallin d'artisanat psionique* confère à son porteur un bonus d'aptitude de +10 aux tests d'Art psi.

Clairsentience modérée ; NM 7 ; Création d'objets universels, degré de maîtrise de 10 en Art psi ; Prix 10 000 po ; poids 250 g.

*Masque cristallin de connaissance.* Chacun des divers *masques cristallins de connaissance* confère à son porteur un bonus d'aptitude de +5 à un type spécifique de tests de Connaissances. Ainsi, un masque ajoutera un bonus aux tests de Connaissances (psionique) alors qu'un autre offrira un bonus aux tests de Connaissances (histoire).

Clairsentience faible ; NM 3 ; Création d'objets universels, degré de maîtrise de 5 pour la compétence de Connaissances appropriée ; Prix 2 500 po ; poids 250 g.

*Masque cristallin de discernement.* Le porteur d'un *masque cristallin de discernement* peut effectuer des tests de Psychologie avec un bonus d'intuition de +10.

Clairsentience modérée ; NM 7 ; Création d'objets universels, degré de maîtrise de 10 en Psychologie ; Prix 10 000 po ; poids 250 g.

*Masque cristallin de langage.* Chacun des divers *masques cristallins de langage* confère à son porteur la capacité de parler et d'écrire cinq langues. Par exemple, un masque pourrait donner la possibilité de parler le draconien, le céleste, le nain, l'elfe et l'infernal.

Clairsentience faible ; NM 3 ; Création d'objets universels, le créateur doit avoir la compétence Langage pour les cinq langues ; Prix 2 500 po ; poids 250 g.

*Masque cristallin de peur.* Le porteur d'un *masque cristallin de peur* est capable de terrifier d'autres créatures. Il effectue ses tests d'Intimidation avec un bonus d'aptitude de +10.

Clairsentience modérée ; NM 7 ; Création d'objets universels, degré de maîtrise de 10 en Intimidation ; Prix 10 000 po ; poids 250 g.

*Masque cristallin de recherche.* Le porteur d'un *masque cristallin de recherche* peut effectuer des tests de Fouille avec un bonus d'aptitude de +10.

Clairsentience modérée ; NM 7 ; Création d'objets universels, degré de maîtrise de 10 en Fouille ; Prix 10 000 po ; poids 250 g.

*Masque cristallin de recherche instinctive.* Le porteur d'un *masque cristallin de détection instinctive* peut effectuer des tests de Fouille et de Détection avec un bonus d'intuition de +9.

Clairsentience modérée ; NM 7 ; Création d'objets universels, degré de maîtrise de 9 en Détection et en Fouille ; Prix 20 250 po ; poids 250 g.

**Menottes psioniques.** Chacune des diverses *menottes psioniques* est une manchette de métal qui se referme d'elle-même autour du poignet (DD 27 pour les tests de Crochetage). La manchette limite le nombre total de points psi que le personnage psionique qui la porte peut utiliser durant un même round (quel que soit le montant de sa réserve totale) ou inhibe complètement sa capacité à manifester des facultés. Tous les types de menottes empêchent les manifestations gratuites de facultés.

| Type de menottes | Points psi autorisés par round | Prix de vente |
|---|---|---|
| Mineures | 5 | 1 000 po |
| Moyennes | 3 | 6 000 po |
| Majeures | 1 | 12 000 po |
| Suprêmes | 0 | 24 000 po |

Psychokinésie puissante ; NM 16 ; Création d'objets universels, *inflexion de la réalité*, *dissipation psionique* ; Poids 500 g.

**Miroir de bond temporel.** Deux fois par jour, ce petit miroir de poche peut affecter une créature qui y voit son reflet. Il s'agit d'une attaque de regard de 9 mètres de portée. Les victimes potentielles peuvent tenter de détourner les yeux ou de regarder ailleurs, comme dans le cas d'une attaque de regard normale (voir la page 315 du *Manuel des Monstres*). Une créature croisant son regard doit réussir un jet de Volonté (DD 14) sous peine d'être emportée 5 rounds dans le futur, comme si elle était affectée par un *bond temporel*. Comme le miroir est de petite taille, une seule créature peut y croiser son regard. Le porteur du miroir n'est pas affecté s'il se regarde lui-même.

Psychoportation faible ; NM 5 ; Création d'objets universels, *bond temporel* ; Prix 9 000 po ; poids 250 g.

**Miroir d'échange spirituel.** Une fois par jour, ce petit miroir à main peut affecter une créature qui y voit son reflet. Il s'agit d'une attaque de regard de 9 mètres de portée. Les victimes potentielles peuvent tenter de détourner le regard comme elle le feraient avec un attaque de regard (voir la page 315 du *Manuel des Monstres*). Une créature croisant son regard doit réussir un jet de Volonté (DD 19) sans quoi son esprit et celui du porteur s'intervertissent comme sous l'effet d'un *échange spirituel*. Comme le miroir est de petite taille, une seule créature peut y croiser son regard. Le porteur du miroir n'est pas affecté s'il se regarde lui-même.

Télépathie modérée ; NM 11 ; Création d'objets universels, *échange spirituel* ; Prix 19 800 po ; poids 250 g.

**Miroir de suggestion.** Deux fois par jour, ce petit miroir de poche peut affecter une créature qui y voit son reflet. Il s'agit d'une attaque de regard de 9 mètres de portée. Les victimes potentielles peuvent tenter de détourner les yeux ou de regarder ailleurs, comme dans le cas d'une attaque de regard normale (voir la page 315 du *Manuel des Monstres*). Une créature croisant son regard doit réussir un jet de Volonté (DD 13) sous peine d'être affectée par une *suggestion* choisie par le porteur du miroir. Comme le miroir est de petite taille, une seule créature peut y croiser son regard. Le porteur du miroir n'est pas affecté s'il se regarde lui-même.

Télépathie faible ; NM 3 ; Création d'objets universels, *suggestion psionique* ; Prix 3 600 po ; poids 250 g.

**Peaux psychoactives.** Les peaux psychoactives (parfois appelées « ectocarapaces ») sont de petites boules d'ectoplasme de la taille du poing chargées d'énergie psionique. Au prix d'une action simple, la peau se répand et recouvre entièrement une créature de taille M ou inférieure qui projette la pensée de commande adéquate ; la même pensée conduit la peau à rétrécir et à reprendre sa forme initiale. Chacune des diverses peaux psychoactives est chargée d'une faculté choisie parmi un vaste éventail qui affecte le porteur en permanence.

Une peau déployée recouvre complètement son porteur, à la manière d'une seconde peau, tout en permettant au porteur de voir, d'entendre et de respirer normalement.

Elle dévoile certaines parties du corps lorsque cela se révèle nécessaire, comme pour se nourrir ou accéder à son sac à dos. Les objets tenus et les objets spécifiquement désignés ne sont pas couverts par la peau psychoactive. Il est possible de porter jusqu'à trois peaux simultanément. Toutefois, seule la peau supérieure est active lors d'un round donné (les peaux inférieures ne peuvent manifester leur faculté). En entreprenant une action simple, il est possible de modifier l'ordre des couches de peaux au moyen d'une pensée de commande.

*Peau d'agilité.* Cette peau psychoactive confère en permanence à son porteur un bonus d'aptitude de +10 aux tests d'Acrobaties.

Psychométabolisme modéré ; NM 8 ; Création d'objets universels, degré de maîtrise de 10 en Acrobatie ; Prix 10 000 po ; Poids 1 kg.

*Peau de l'araignée.* Cette peau psychoactive confère en permanence à son porteur un bonus d'aptitude de +20 aux tests d'Escalade et lui fait bénéficier des effets de la faculté *équilibre corporel*. Trois fois par jour, le porteur peut manifester *ectoplasme d'enchevêtrement* contre une cible située dans un rayon de 9 mètres.

Psychométabolisme faible ; NM 3 ; Création d'objets universels, *équilibre corporel*, *ectoplasme d'enchevêtrement* ; Prix 79 080 po ; Poids 1 kg.

*Peau du caméléon.* Cette peau psychoactive s'adapte aux textures et aux couleurs environnantes, ce qui confère en permanence un bonus d'altération de +10 aux tests de Discrétion de son porteur.

Psychométabolisme faible ; NM 3 ; Création d'objets universels, *caméléon* ; Prix 18 000 po ; Poids 1 kg.

*Peau de contrecoup.* Cette peau psychoactive réagit à la première attaque de chaque round portée contre le porteur en manifestant automatiquement un « ectorayonnement » dirigé contre l'assaillant. Le rayonnement jaillit de la peau du porteur, sous forme d'attaque de contact à distance, comme décrit dans la faculté *réplique d'énergie* (par contre le type d'énergie est toujours le feu). Si l'attaque porte, la cible subit 2d6 points de dégâts de feu au moment où l'ectorayonnement brûle et se consume. Cette attaque ne gêne en aucune manière le porteur, ne compte pas dans le nombre total d'actions qui lui sont allouées pour le round et ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Psychokinésie faible ; NM 5 ; Création d'objets universels, *réplique d'énergie* ; Prix 60 000 po ; Poids 1 kg.

*Peau du défenseur.* Cette peau psychoactive assure un bonus de +4 à l'armure naturelle de son porteur de façon continuelle.

Psychométabolisme faible ; NM 5 ; Création d'objets universels, *épaississement de la peau* ; Prix 32 000 po ; Poids 1 kg.

*Peau de fer.* Cette peau psychoactive fait bénéficier son porteur des effets de la faculté *corps de fer* jusqu'à 3 fois par jour (15 minutes à chaque utilisation). Lorsque la faculté de la peau n'est pas active, ladite peau n'a aucune propriété protectrice particulière. Activer la *peau de fer* est une action simple qui provoque des attaques d'opportunité.

Métacréativité puissante ; NM 15 ; Création d'objets universels, *corps de fer psionique* ; Prix 129 600 po ; Poids 1 kg.

*Peau de la griffe.* Cette peau psychoactive ne peut servir qu'à un personnage qui a des niveaux de guerrier psychique. Si un tel personnage revêt une *peau de la griffe*, il peut activer la faculté *griffes de la bête* à volonté, par une action libre qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Il peut faire disparaître les griffes tout aussi rapidement.

Psychométabolisme faible ; NM 4 ; Création d'objets universels, *griffes de la bête* ; Prix 16 000 po ; Poids 1 kg.

*Peau du héros.* Cette peau psychoactive confère en permanence à son porteur un bonus de parade de +3 à la CA, un bonus de résistance de +3 aux jets de sauvegarde et un bonus d'altération de +3 aux jets d'attaque.

Psychométabolisme modéré ; NM 18 ; Création d'objets universels, *inflexion de la réalité* ; Prix 77 500 po ; Poids 1 kg.

*Peau de Protée.* Cette peau psychoactive fait bénéficier en permanence son porteur des effets de la faculté *automorphose*. Quand il ne se trouve pas sous forme naturelle, le porteur ne semble pas porter la peau.

*Peau psychoactive*

*Illus. de H. Hudson*

Psychométabolisme modéré ; NM 8 ; Création d'objets universels, *automorphose* ; Prix 84 000 po ; Poids 1 kg.

*Peau du psion.* Cette peau psychoactive confère à son porteur un bonus de 7 points psi par jour et une résistance psionique de 21.

Clairsentience puissante ; NM 17 ; Création d'objets universels, *résistance psionique* ; Prix 151 000 po ; Poids 1 kg.

*Peau du troll.* Cette peau psychoactive permet à son porteur à guérir plus rapidement en permanence (du moins, tant qu'il est encore en vie). Le porteur regagne 5 points de vie par minute. Hormis le rythme de guérison moins élevé, cette peau affecte son porteur comme s'il était sous l'effet de la faculté *métabolisme véritable*.

Psychométabolisme modéré ; NM 17 ; Création d'objets universels, *métabolisme véritable* ; Prix 61 200 po ; Poids 1 kg.

**Perle de crise respiratoire.** Cette sphère minuscule file vers sa cible lorsque son propriétaire la lance. Il peut la projeter vers n'importe quelle cible située dans un rayon de 45 mètres qu'il est à même de voir (et avec laquelle il a une ligne d'effet). Si la cible rate son jet de Volonté (DD 14), la perle la percute et pénètre ses chairs. Elle est alors affectée par une *crise respiratoire* pendant 5 minutes. Cet objet est détruit au moment de son utilisation.

Télépathie faible ; NM 5 ; Création d'objets universels, *crise respiratoire* ; Prix 750 po.

**Perle de graine spirituelle.** Cette perle minuscule imite tout de suite la texture de la peau de la créature qui la tient (quelle qu'elle soit). Elle file vers sa cible lorsque son propriétaire la lance. Il peut projeter la perle vers n'importe quelle cible située dans un rayon de 45 mètres qu'il est à même de voir (et avec laquelle il a une ligne d'effet). Si la cible rate son jet de Volonté (DD 22), la perle la percute et pénètre ses chairs. La cible est alors affectée par une *graine spirituelle* comme si le propriétaire manifestait cette faculté. Cet objet est détruit au moment de son utilisation.

Télépathie puissante ; NM 15 ; Création d'objets universels, *graine spirituelle* ; Prix 18 500 po ; Coût 6 000 po + 2 500 PX.

**Perle de personnalité parasite.** Cette sphère minuscule file vers sa cible lorsque son propriétaire la lance. Il peut la projeter vers n'importe quelle cible située dans un rayon de 39 mètres qu'il est à même de voir (et avec laquelle il a une ligne d'effet). Si la cible rate son jet de Volonté (DD 16), la perle la percute et pénètre ses chairs. La cible est alors affectée par une crise de *personnalité parasite* pendant les 5 rounds suivants. Cet objet est détruit au moment de son utilisation.

Télépathie faible ; NM 7 ; Création d'objets universels, *personnalité parasite* ; Prix 1 400 po.

**Perle de verrou cérébral.** Cette sphère minuscule file vers sa cible lorsque son propriétaire la lance. Il peut la projeter vers n'importe quelle cible située dans un rayon de 39 mètres qu'il est à même de voir (et avec laquelle il a une ligne d'effet). Si la cible rate son jet de Volonté (DD 13), la perle la percute et pénètre ses chairs. La cible est alors paralysée mentalement, comme sous l'effet d'un *verrou cérébral*, et ce pendant 3 rounds. Cet objet est détruit au moment de son utilisation.

Télépathie faible ; NM 3 ; Création d'objets universels, *verrou cérébral* ; Prix 300 po.

**Psionateurs.** Chacun de ces cristaux aux multiples facettes se porte comme une amulette. Sauf indication contraire, un psionateur octroie un bonus d'altération de +1 au DD de sauvegarde contre les facultés d'une discipline spécifique manifestées par le porteur.

*Psionateur de Clairsentience.* Le cœur de ce cristal brille d'une lueur bleuâtre.

Clairsentience modérée ; NM 8 ; Création d'objets universels, le créateur doit être un prophète ; Prix 8 000 po.

*Psionateur de Métacréativité.* Le cœur de ce cristal brille d'une lueur verdâtre.

Métacréativité modérée ; NM 8 ; Création d'objets universels, le créateur doit être un créateur ; Prix 8 000 po.

*Psionateur de Psychokinésie.* Le cœur de ce cristal brille d'une lueur rougeâtre.

Psychokinésie modérée ; NM 8 ; Création d'objets universels, le créateur doit être un savant ; Prix 8 000 po.

*Psionateur de Psychométabolisme.* Le cœur de ce cristal brille d'une lueur violette.

*Troisième œil d'absorption*

*Illus. de H. Hudson*

Psychométabolisme modéré ; NM 8 ; Création d'objets universels, le créateur doit être un égoïste ; Prix 8 000 po.

*Psionateur de Psychoportation.* Le cœur de ce cristal brille d'une lueur rouge et jaune.

Psychoportation modérée ; NM 8 ; Création d'objets universels, le créateur doit être un nomade ; Prix 8 000 po.

*Psionateur de Télépathie.* Le cœur de ce cristal brille d'une lueur jaune vif.

Télépathie modérée ; NM 8 ; Création d'objets universels, le créateur doit être un télépathe ; Prix 8 000 po.

**Tatouages rampants.** Ces motifs ressemblent aux tatouages psioniques classiques, mais leurs effets sont plus souvent offensifs que bénéfiques. À l'instar des tatouages psioniques, les *tatouages rampants* ne peuvent être réalisés qu'à l'aide de facultés de 3e niveau ou moins visant une ou plusieurs créatures, à l'exception de la faculté *ajustement corporel*, qui peut être choisie bien que son effet soit personnel, et des facultés de télépathie (coercition), qui ne peuvent être choisies. Les facultés affectant normalement une zone d'effet, comme un *cône d'énergie*, n'affectent qu'une cible quand elles sont incluses dans un *tatouage rampant*. Les facultés ayant un coût en points d'expérience ne peuvent être intégrées dans un *tatouage rampant*. Pour le reste, les *tatouages rampants* sont traités comme des tatouages psioniques (cf. *Tatouages psioniques*, plus bas) jusqu'à leur activation.

L'activation d'un *tatouage rampant* consiste à le toucher en spécifiant mentalement la cible (que le personnage doit avoir dans sa ligne de mire) et nécessite une action simple (qui provoque une attaque d'opportunité). Au lieu de déclencher sa faculté stockée, l'opération anime le tatouage, qui tombe alors à terre et se dirige précipitamment vers la cible. Une fois le tatouage animé, son porteur n'a plus à se concentrer.

Le tatouage animé commence à se déplacer vers sa cible pendant le round même de son activation. Considérez-le comme une créature artificielle de taille I possédant une CA de 18, 10 points de résistance, une solidité de 5, une vitesse de déplacement de 9 mètres et un bonus à l'attaque égal au niveau de manifestation du porteur + son modificateur de caractéristique primordiale. Contrairement aux véritables créatures artificielles, les *tatouages rampants* sont affectés par les illusions, les ténèbres, le brouillard et autres effets du même genre. Si la cible est tuée, se téléporte ou s'absente d'une manière ou d'une autre avant le contact, le porteur peut récupérer le tatouage. S'il est détruit, le *tatouage rampant* se brise et s'évapore.

Un *tatouage rampant* doit pénétrer dans la case de sa cible pour l'attaquer et, par conséquent, provoque une attaque d'opportunité lorsqu'il passe dans son espace contrôlé. Le tatouage effectue une attaque de contact au corps à corps à chaque round jusqu'à ce qu'il atteigne sa cible ou soit détruit. En cas d'attaque réussie, la faculté contenue dans le *tatouage rampant* affecte la cible (si cette dernière rate le jet de sauvegarde approprié). Cependant, les facultés autorisant normalement un jet de Réflexes affectent automatiquement la cible. Les *tatouages rampants* peuvent également contenir des facultés bénéfiques, et la cible peut faire en sorte que l'attaque de contact porte si elle le désire.

Deux exemples de *tatouages rampants* sont décrits plus bas. Beaucoup d'autres types sont possibles.

*Prix de vente.* Le coût d'un *tatouage rampant* dépend du niveau de la faculté qu'il contient.

| Niveau de la faculté contenue | Prix de vente |
|---|---|
| 1er | 50 po |
| 2e | 300 po |
| 3e | 750 po |

*Tatouage rampant d'éclair d'énergie.* Chacun de ces tatouages est lié à un type d'énergie : électricité, feu, froid ou son. Ce *tatouage rampant* délivre un *éclair d'énergie*, infligeant 5d6 points de dégâts de ce type d'énergie.

Psychokinésie faible ; NM 5 ; Création d'objets universels, *éclair d'énergie* ; Prix 750 po.

*Tatouage rampant de commotion.* L'attaque de contact de ce *tatouage rampant* inflige 1d6 points de dégâts de *commotion* à la créature touchée.

Psychokinésie faible ; NM 1 ; Création d'objets universels, *commotion* ; Prix 50 po.

**Tessons.** Il s'agit de minuscules fragments de vieux cristaux, empreints de bribes de facultés psioniques. Pour utiliser un *tesson*, il faut s'en saisir et projeter une pensée de commande au prix d'une action simple (la plupart des *tessons* murmurent leur mot de commande à l'esprit de la créature qui les tient en main). Un *tesson* confère un bonus d'aptitude temporaire à une compétence particulière, bonus pouvant varier de +1 à +10. Ce bonus dure jusqu'à utilisation de la compétence ou jusqu'à ce que 10 rounds s'écoulent, au premier terme échu. Ainsi, un *tesson de Saut +8* confère à son utilisateur un bonus de +8 au prochain test de Saut si celui-ci a lieu durant les 10 rounds suivants. Une fois activé, un *tesson* se désintègre, même si son bonus n'est pas utilisé.

Psychométabolisme modéré ; NM 7 ; Création d'objets universels, degré de maîtrise dans la compétence spécifiée au moins égal au bonus implanté dans le tesson ; Prix 10 po (+1), 40 po (+2), 90 po (+3), 160 po (+4), 250 po (+5), 360 po (+6), 490 po (+7), 640 po (+8), 810 po (+9) ou 1 000 po (+10).

**Torque de libre arbitre.** Il s'agit d'un cercle de métal précieux que l'on porte autour du cou ou du bras. Son utilisateur n'est pas affecté par la faculté de *verrou cérébral* ou par les objets produisant des effets de *verrou cérébral* (comme les *ancres cristallines*).

Un torque est considéré comme une amulette lorsqu'il s'agit de déterminer quels objets peuvent être portés sur le corps (voir la page 214 du *Guide du Maître*).

Télépathie faible ; NM 3 ; Création d'objets universels, *verrou cérébral* ; Prix 6 000 po ; poids 1 kg.

**Torque de pouvoir.** Il s'agit d'un cercle de métal précieux que l'on porte autour du cou ou du bras. Son utilisateur résiste automatiquement à deux effets d'*usurpation de pouvoir* par jour.

Un torque est considéré comme une amulette lorsqu'il s'agit de déterminer quels objets peuvent être portés sur le corps (voir la page 214 du *Guide du Maître*,).

Télépathie faible ; NM 5 ; Création d'objets universels, *usurpation de pouvoir* ; Prix 12 000 po ; poids 1 kg.

**Torque de puissance psionique.** Il s'agit d'un cercle de métal précieux que l'on porte autour du cou ou du bras. Son utilisateur manifeste toutes les facultés en payant un nombre de points psi égal au coût normal –1 (minimum 1).

Un torque est considéré comme une amulette lorsqu'il s'agit de déterminer quels objets peuvent être portés sur le corps (voir la page 214 du *Guide du Maître*).

Clairsentience puissante ; NM 15 ; Création d'objets universels, *inflexion de la réalité* ; Prix 36 000 po ; poids 1 kg.

**Troisième œil.** Le *troisième œil* ressemble à un petit cristal possédant toujours au moins une face large et plate. Il possède toute une variété de facultés. Au moyen de la pensée de commande appropriée, le cristal se fixe de lui-même au centre du front de son porteur (la même pensée de commande suffit à l'en détacher). On ne peut porter qu'un seul *troisième œil* à la fois.

Un *troisième œil* est considéré comme une paire de lorgnons ou de jumelles lorsqu'il s'agit de déterminer quel

objet peut être porté sur le corps (voir la page 214 du *Guide du Maître*).

*Absorption.* Lorsqu'il est porté, un *troisième œil d'absorption* permet d'usurper une faculté psionique au répertoire d'une cible psionique (située dans un rayon de 12 mètres) 1 fois par jour. Si la cible rate son jet de Volonté (DD 16), elle perd aussitôt une faculté du choix du porteur. Ce dernier gagne instantanément la connaissance de cette faculté. Une fois la faculté usurpée, le porteur peut la manifester normalement tant qu'il possède suffisamment de points psi. Le porteur garde en lui la connaissance de la faculté pendant 70 minutes. Après cette période, il perd connaissance de la faculté et la cible la recouvre (quelle que soit la distance les séparant alors). Si son ancien propriétaire est mort, le porteur perd tout de même cette connaissance.

Télépathie modérée ; NM 7 ; Création d'objets universels, *lien spirituel vampirique* ; Prix 10 800 po.

*Camouflage.* Tant qu'il est porté, un *troisième œil de camouflage* dissimule son utilisateur à toutes les facultés, sort ou moyens destinés à le voir, le localiser ou le détecter d'une manière ou d'une autre. Cette faculté protège contre toutes les facultés mentales ou les effets permettant de récupérer des informations par la clairsentience ou d'autres effets similaires (sauf *métafaculté*). Cet objet affecte son porteur comme si ce dernier était sous la protection d'un *esprit impénétrable psionique*.

Télépathie puissante ; NM 15 ; Création d'objets universels, *esprit impénétrable psionique* ; Prix 120 000 po.

*Concentration.* Ce *troisième œil* confère en permanence à son porteur un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Concentration.

Télépathie modérée ; NM 7 ; Création d'objets universels, degré de maîtrise de 10 en Concentration ; Prix 10 000 po.

*Conscience.* Ce *troisième œil* confère en permanence à son porteur un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Détection.

Clairsentience modérée ; NM 7 ; Création d'objets universels, degré de maîtrise de 10 en Détection ; Prix 10 000 po.

*Domination.* Le porteur d'un *troisième œil de domination* peut tenter de dominer une cible comme s'il utilisait une faculté de *domination psionique* améliorée pour affecter tous les types de créatures. Il peut l'utiliser 1 fois par jour (DD 18).

Télépathie puissante ; NM 15 ; Création d'objets universels, *domination psionique* ; Prix 120 000 po.

*Exposition.* Le porteur de ce *troisième œil* se rend toujours compte qu'une personne est en train de lui mentir.

Télépathie puissante ; NM 15 ; Création d'objets universels, *inflexion de la réalité* ; Prix 112 000 po.

*Pénétration.* Tant qu'il est porté, un *troisième œil de pénétration* confère à son utilisateur un bonus de +2 aux tests de niveau de manifestation visant à vaincre la résistance psionique d'une créature.

Clairsentience puissante ; NM 15 ; Création d'objets universels, *inflexion de la réalité* ; Prix 8 000 po.

*Perception.* Le porteur de ce *troisième œil* peut manifester gratuitement *perception clairsentiente*.

Clairsentience faible ; NM 3 ; Création d'objets universels, *perception clairsentiente* ; Prix 24 000 po.

*Renseignements.* Le porteur de ce *troisième œil* bénéficie d'un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Renseignements.

Clairsentience modérée ; NM 7 ; Création d'objets universels, degré de maîtrise de 10 en Renseignements ; Prix 10 000 po.

*Répudiation.* Lorsqu'il est porté, ce puissant objet permet à son propriétaire de manifester une *dissipation psionique* 1 fois par jour avec un modificateur de +20 au test de dissipation (le porteur utilise ce +20 à la place de son niveau de manifestation).

Psychokinésie puissante ; NM 20 ; Création d'objets universels, *dissipation psionique* ; Prix 43 200 po.

*Vision.* Le porteur de ce *troisième œil* peut créer un senseur psionique et l'envoyer à n'importe quelle distance ou dans d'autres plans d'existence, comme avec la faculté de *vision lointaine*, 1 fois par jour.

Clairsentience modérée ; NM 7 ; Création d'objets universels, *vision lointaine* ; Prix 10 180 po.

**Yeux dévoreurs d'énergie.** Ces lentilles de cristal se placent sur les yeux de leur utilisateur. Ce dernier est alors en mesure d'absorber le pouvoir des personnages psioniques, simplement en croisant leur regard (1 fois par jour), comme s'il utilisait *usurpation de pouvoir*. La cible, située dans un rayon de 12 mètres, doit réussir un jet de Volonté (DD 16), sans quoi une connexion d'énergie statique se forme entre elle et le porteur du masque. Cette connexion absorbe à la cible 1d6 points psi par round durant lequel le porteur du masque maintient sa concentration (pour un maximum de 7 rounds). Le porteur gagne 1 point psi parmi ceux absorbés chaque round, mais il n'en doit pas moins respecter son maximum de points en réserve, les points en excès étant perdus.

Si le porteur n'a qu'une lentille, le DD du jet de Volonté est de 14 au lieu de 16.

Les *yeux dévoreurs d'énergie* n'ont aucun effet sur les cibles qui ne sont pas de nature psionique et celles dont la réserve de points psi est égale à 0.

Télépathie modérée; NM 7 ; Création d'objets universels, *usurpation de pouvoir*; Prix 10 080 po.

**Yeux dévoreurs d'énergie vampiriques.** Identique aux *yeux dévoreurs d'énergie* à la différence que le porteur gagne les points psi de la cible même si cela lui fait dépasser le maximum de sa réserve. Le porteur des *yeux dévoreurs d'énergie vampiriques* peut maintenir sa concentration jusqu'à 13 rounds. Les points psi gagnés en excès disparaissent après 8 heures (s'ils ne sont pas utilisés avant).

Télépathie puissante ; NM 15 ; Création d'objets universels, *inflexion de la réalité, usurpation de pouvoir*; Prix 20 160 po.

**Yeux de vision accrue.** Ces lentilles de cristal s'adaptent aux yeux du porteur pour agrandir son champ de vision. Les adversaires qui le prennent en tenaille bénéficient d'un simple bonus de +1 lorsqu'ils attaquent le porteur, et non de +2 (les roublards infligent leurs dégâts d'attaque sournoise puisque le porteur est tout de même pris en tenaille). Le porteur bénéficie d'un bonus d'altération de +1 aux tests de Détection, mais il subit un malus de –2 aux sauvegardes contre les attaques de regard.

Clairsentience faible ; NM 1 ; Création d'objets universels, *vision d'ubiquité* ; Prix 3 000 po.

## PIERRES PSIONIQUES

Une pierre psionique permet de stocker une faculté psionique (ou un ensemble de facultés). Toute faculté stockée de la sorte ne peut être utilisée qu'une fois, ce qui décharge la pierre. Une pierre psionique fonctionne fondamentalement sur le même principe que la manifestation d'une faculté psionique.

**Description physique.** Une pierre psionique est un morceau de cristal de la taille du pouce, illuminé d'une lueur interne à peine perceptible lorsqu'elle contient une faculté de bas niveau. Une pierre possédant plus d'une faculté ou possédant des facultés de plus haut niveau brille plus intensément, mais jamais assez pour illuminer véritablement quoi que ce soit. Une pierre psionique typique possède une CA de 7, 5 points de résistance, une solidité de 8 et le test de Force visant à la briser a un DD de 20.

**Activation.** Pour activer une pierre psionique, l'utilisateur doit la contacter mentalement, comme décrit plus bas. Une fois la faculté connue, la pierre psionique est considérée comme un objet à fin de manifestation, avec les différences suivantes.

*S'adresser à la pierre.* La pierre psionique doit être « contactée » avant de pouvoir être utilisée ou avant qu'un personnage puisse savoir exactement ce qu'elle renferme. Pour cela, le psionique doit réussir un test d'Art psi (DD 15 + niveau de la faculté). Une fois qu'une pierre psionique précise a été contactée, il n'est plus nécessaire de recommencer. Le fait de s'adresser à l'avance à une pierre psionique permet au personnage de passer directement à l'étape suivante quand il souhaite s'en servir.

Pour activer une pierre psionique déjà contactée, il suffit de la tenir en main et de souhaiter manifester la faculté. Tout se passe alors comme pour une manifestation normale, ce qui nécessite généralement une action simple. L'activation d'une pierre psionique peut être interrompue par des distractions, tout comme la manifestation normale d'une faculté.

En outre, l'utilisateur doit satisfaire aux conditions suivantes :

- La faculté doit se trouver sur sa liste de classe (cf. Chapitre 5).
- Il doit posséder la valeur de caractéristique requise (par exemple, une Intelligence de 15 pour un psion manifestant une faculté de 5e niveau).

Si l'utilisateur remplit ces conditions et possède un niveau de manifestation au moins égal au niveau de la pierre psionique, il peut l'activer automatiquement, sans jet de dés. S'il remplit les deux premières conditions mais que son niveau de manifestation est inférieur à celui de la pierre psionique, il doit effectuer un test de niveau de manifestation (1d20 + niveau de l'utilisateur) contre un DD égal au niveau de manifestation de la pierre psionique +1 pour réussir à manifester la faculté. En cas d'échec, il doit réussir un test de Sagesse (DD 5) pour éviter de subir une brûlure cérébrale (cf. ci-dessous). Un résultat naturel de 1 est toujours synonyme d'échec.

*Déterminer l'effet.* Une faculté manifestée grâce à une pierre psionique fonctionne exactement comme si on l'avait manifestée normalement. Considérez que le niveau de manifestation de la pierre psionique est toujours égal au minimum requis pour manifester la faculté (à moins que le créateur n'en ait décidé autrement).

La lueur qui anime une pierre psionique disparaît une fois sa faculté dépensée.

*Brûlure cérébrale.* Quand les choses tournent mal, l'utilisateur d'un objet psionique manifeste parfois la faculté stockée de manière inconvenante. Le flux psionique qui en découle dure 1d4 rounds, à moins que la pierre psionique ne soit lancée à plus de 30 mètres ou détruite. Ce flux inflige 1d6 points de dégâts par faculté stockée et par round. En outre, il décrit des arcs sur plusieurs cibles, de la même manière qu'un *courant d'énergie* (cf. page 92), sauf que les dégâts n'ont pas de type. La première cible est l'utilisateur et la seconde est un allié situé à proximité (à déterminer aléatoirement).

**Détermination aléatoire.** Pour générer aléatoirement une pierre psionique, il faut commencer par déterminer si la pierre contient des facultés de psion/prodige ou de guerrier psychique en utilisant la Table 7–13. Ensuite, il faut déterminer le nombre de facultés qu'elle contient au moyen de la Table 7–14. Pour chaque faculté stockée, effectuez un jet de dés sur la Table 7–15 afin de déterminer son niveau, puis choisissez la faculté parmi celles décrites dans le Chapitre 5. Vous pouvez sélectionner celle de votre choix ou la déterminer aléatoirement.

Le niveau de manifestation d'une pierre psionique est le niveau minimum de manifestation requis pour manifester la faculté (sauf indication contraire).

**Table 7–13 : Types de pierres psioniques**

| 1d100 | Type |
|---|---|
| 01–70 | Psion/prodige |
| 71–100 | Guerrier psychique |

**Table 7–14 : Facultés stockées dans les pierres psioniques**

| Type de pierre psionique | Nombre de facultés |
|---|---|
| Faible | 1d3 facultés |
| Intermédiaire | 1d4 facultés |
| Puissante | 1d6 facultés |

**Table 7–15 : Niveau des pierres psioniques**

| Faible | Intermédiaire | Puissante | Niveau de faculté | Prix de vente[1] |
|---|---|---|---|---|
| 01–50 | — | — | 1er | 25 po |
| 51–95 | 01–05 | — | 2e | 150 po |
| 96–100 | 06–65 | — | 3e | 375 po |
| — | 66–95 | 01–05 | 4e | 700 po |
| — | 96–100 | 06–50 | 5e | 1 125 po |
| — | — | 51–70 | 6e | 1 650 po |
| — | — | 71–85 | 7e[2] | 2 275 po |
| — | — | 86–95 | 8e[2] | 3 000 po |
| — | — | 96–100 | 9e[2] | 3 825 po |

[1] Toute pierre psionique qui renferme une faculté affichant un coût en PX a un prix plus élevé que celui indiqué ici. Reportez-vous à la Table 7–33, page 278 du *Guide du Maître*.

[2] Rejetez les dés si le 7e niveau ou plus est indiqué pour une pierre psionique de guerrier psychique. En effet, le niveau maximum de ce type de pierre est le 6e.

## TATOUAGES PSIONIQUES

Les tatouages psioniques sont des motifs peints à même la peau qui manifestent des facultés sur leur porteur. Celui-ci n'a aucune décision à prendre concernant l'effet du tatouage puisque le personnage psionique qui l'a réalisé l'a déjà fait à sa place. Ainsi, un *tatouage d'ajustement corporel* est conçu pour soigner son porteur.

La taille des tatouages psioniques peut varier, mais une même créature ne peut arborer plus de vingt tatouages à la fois, tout ajout d'un motif au-delà de cette limite provoquant la manifestation de tous les tatouages en même temps. Un tatouage psionique disparaît après usage.

**Description physique.** Un tatouage psionique typique est un motif coloré d'une multitude de minuscules lignes entrecroisées au sein d'une représentation plus vaste. Cette dernière peut être aussi simple qu'un cercle ou une étoile, ou aussi complexe que ce que l'artiste souhaite réaliser. Une fois apposé, le motif du tatouage ne change pas. Généralement, un tatouage psionique couvre une largeur de peau ne dépassant pas 12,5 cm de diamètre (il est possible d'en réaliser de plus grands, mais leur effet ne s'en trouve pas augmenté).

**Réalisation et transfert de tatouages.** Le niveau de manifestation d'un tatouage psionique est le niveau minimum requis pour manifester la faculté concernée. Un tatouage psionique ne peut contenir que des facultés de 3e niveau ou moins. Un tatouage psionique apposé sur un porteur est potentiellement plus mobile qu'un tatouage normal. Au prix d'une action simple, le porteur peut faire en sorte que le tatouage se

déplace sur une autre partie de son corps ou le transférer sur la peau de toute créature vivante consentante (ou inconsciente) qu'il touche. Si le porteur d'un tatouage psionique est inconscient ou abattu, une autre créature pensante peut toucher le tatouage et lui ordonner de quitter son porteur afin de s'apposer à elle, au prix d'une action simple. Les tatouages psioniques ne peuvent se chevaucher.

**Identification de tatouages psioniques.** Outre les méthodes classiques d'identification, le porteur d'un tatouage peut se concentrer et tenter d'obtenir quelques indications sur ce qu'il ressentirait en cas d'activation. Un test d'Intelligence (DD 13) réussi fournit un indice sur l'effet du tatouage. Ainsi, un *tatouage d'ajustement corporel* peut donner à un personnage une brève sensation de bien-être et de bonne santé.

**Activation.** Un tatouage psionique fait effet lorsqu'il est touché par son porteur et qu'on le lui ordonne (ce qu'on appelle parfois le « solliciter »). Toucher un tatouage est une action simple qui provoque des attaques d'opportunité. Un tatouage psionique disparaît après usage.

Les règles suivantes s'appliquent à l'utilisation des tatouages psioniques :

- Une créature doit posséder une surface physique appropriée sur laquelle recevoir les motifs (par conséquent, les créatures intangibles ou qui n'ont pas une peau inscriptible, comme les élémentaires du Feu, ne peuvent utiliser de tatouages psioniques).
- Le fait de toucher un tatouage psionique provoque des attaques d'opportunité. Une attaque réussie (y compris une attaque de lutte) contre le porteur l'oblige à effectuer un test de Concentration. En cas d'échec, le porteur ne parvient pas à se concentrer suffisamment et ne peut utiliser le tatouage. Ce dernier n'est alors pas considéré comme touché et le porteur peut refaire une tentative.
- Un personnage peut déclencher les effets du tatouage psionique d'un autre personnage si ce dernier est inconscient. Il s'agit d'une action complexe au cours de laquelle il cherche le tatouage de la créature inconsciente, le touche et se concentre.

**Détermination aléatoire.** Pour générer aléatoirement un tatouage psionique, il faut jeter les dés sur la Table 7–16, puis choisir la faculté parmi celles décrites dans le Chapitre 5. Il est possible d'en sélectionner une au choix ou de la déterminer au hasard.

Le niveau de manifestation standard d'un tatouage psionique est le niveau minimum requis pour manifester la faculté (sauf indication contraire).

**Table 7–16 : tatouages psioniques**

| Faible | Intermédiaire | Puissante | Niveau de faculté | Prix de vente |
|---|---|---|---|---|
| 01–47 | 01–08 | — | 1er | 50 po |
| 48–100 | 09–75 | 01–50 | 2e | 300 po |
| — | 76–100 | 51–100 | 3e | 750 po |

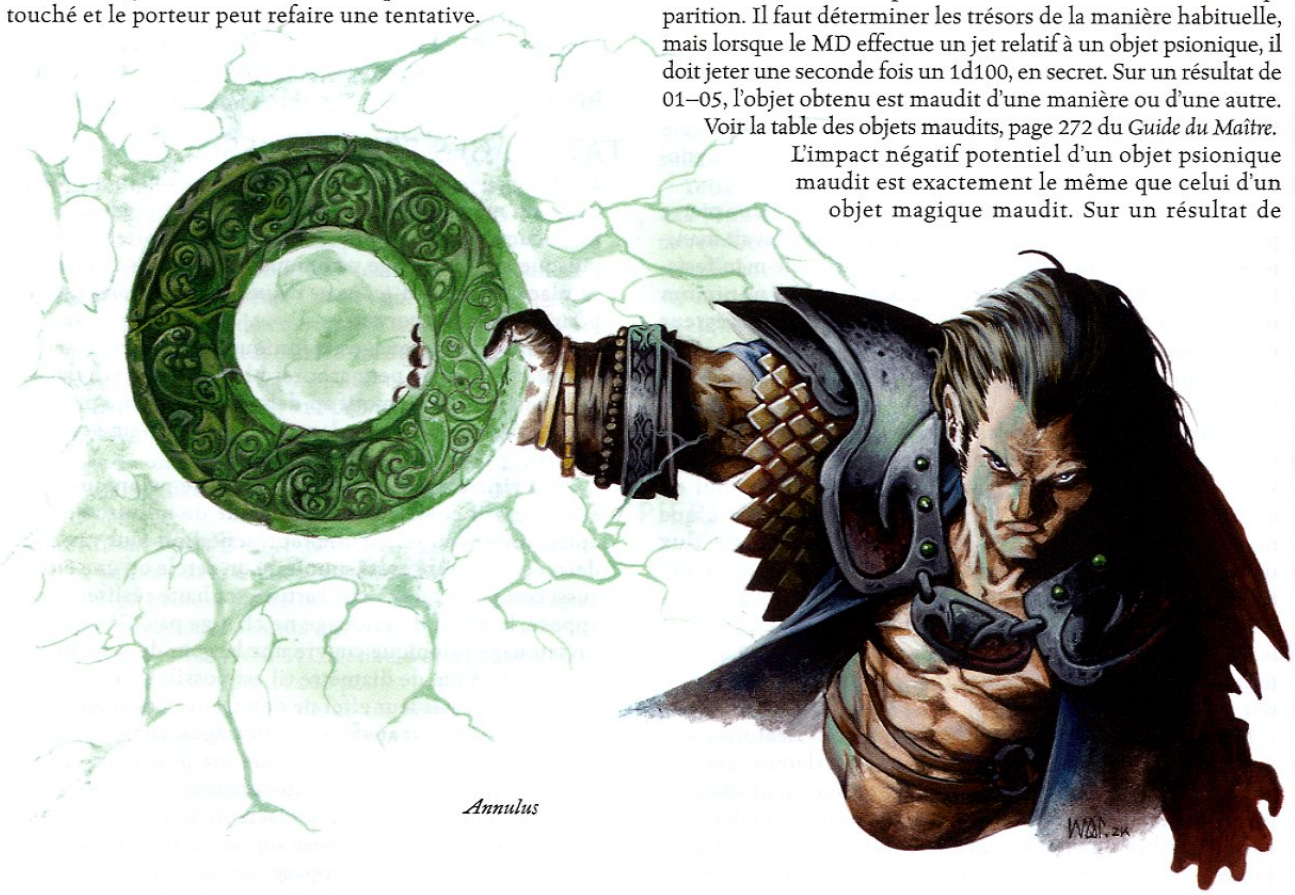
## Objets maudits

Aucun personnage psionique ne souhaite découvrir un objet psionique maudit. À l'instar de leurs pendants magiques, ils comprennent à la fois des objets intentionnellement maléfiques et des objets défectueux, nuisibles directement ou indirectement à leur utilisateur.

Certains objets maudits nécessitent une dépense de points psi pour être annulés. Ils peuvent aussi être désactivés par *manipulation de la matière*. Pour d'autres, heureusement, il suffit de les jeter pour ne plus subir leurs inconvénients.

Si le MD veut inclure dans ses parties des objets maudits générés aléatoirement, il est préférable de réduire leurs chances d'apparition. Il faut déterminer les trésors de la manière habituelle, mais lorsque le MD effectue un jet relatif à un objet psionique, il doit jeter une seconde fois un 1d100, en secret. Sur un résultat de 01–05, l'objet obtenu est maudit d'une manière ou d'une autre. Voir la table des objets maudits, page 272 du *Guide du Maître*.

L'impact négatif potentiel d'un objet psionique maudit est exactement le même que celui d'un objet magique maudit. Sur un résultat de



*Annulus*

*Illus. de W. Reynolds*

91–100, au lieu de choisir l'équivalent psionique d'un objet magique maudit, il faut consulter la table suivante qui ajoute quelques sources de malédiction supplémentaires.

| 1d100 | Malédiction |
|---|---|
| 01–33 | Retour de flamme |
| 34–66 | Épuisement |
| 67–100 | Subversif |

**Retour de flammes.** L'effet psionique investi dans l'objet vise son utilisateur, et non la cible prévue. Par exemple, un *tatouage rampant de commotion*, lorsqu'on le touche, ne quitte pas la peau du porteur et n'attaque pas son adversaire, mais saute au visage du personnage et l'assaille.

**Épuisement.** L'objet ressemble à un objet psionique normal à activation libre, mais il draine des points psi à son utilisateur dès que ce dernier active sa fonction. Par exemple, un *torque d'épuisement* ressemble à un *torque de libre arbitre* jusqu'à ce qu'un effet de *verrou cérébral* vise son porteur, qui perd alors un point psi. Pourtant, de tels objets ne sont pas forcément complètement inutiles. Ainsi, cet objet est moins utile qu'un véritable *torque de libre arbitre*, mais il empêche toujours son porteur d'être affecté par la faculté.

**Subversif.** Un objet maudit de ce type ressemble à n'importe quel autre objet psionique. Pourtant, il porte en lui une certaine malice car il inflige à son porteur un malus de –2 aux jets de sauvegarde. Le porteur n'est pas tout de suite conscient de ce malus mais, au bout d'un moment, il peut s'en rendre compte (lorsqu'il est clair qu'il échoue à ses jets de sauvegarde alors que les autres les réussissent avec le même résultat).

### Objets maudits spécifiques

Le *réceptacle inversé* est un exemple d'objet psionique maudit. Le MD ne doit pas hésiter à en créer d'autres pour sa campagne.

**Réceptacle inversé.** Un *réceptacle inversé* ne stocke pas de point psi. Il les absorbe pour le plus grand malheur des personnages qui le confondent avec un *cristal condensateur*. Les facultés permettant d'identifier les objets psioniques indiquent un *cristal condensateur* à la place d'un *réceptacle inversé*.

Un personnage psionique qui tente d'utiliser les points psi qu'il croit être stockés dans cet objet perd 1d6 points psi par round, pendant 7 rounds. Un arc grésillant relie le front du personnage et la pierre. Si le personnage peut mettre plus de 12 mètres entre lui et l'objet maudit, l'effet s'arrête. Si le *réceptacle inversé* draine plus de points psi au personnage qu'il n'en possède, l'effet s'arrête.

Les points psi drainés sont simplement perdus.

Chaque nouvelle tentative visant à utiliser les points psi censés être présents dans le *réceptacle inversé* déclenche à nouveau l'effet d'absorption.

Télépathie puissante ; NM 15 ; Création d'objets universels, *inflexion de la réalité*, *usurpation de pouvoir* ; Prix 112 000 po ; poids 500 g.

## ARTEFACTS PSIONIQUES

Les artefacts psioniques sont des objets incroyablement puissants, dont l'histoire remonte bien plus loin que celle de la plupart des civilisations humaines À l'instar des artefacts magiques, ce sont des reliques légendaires autour desquelles il est possible de fonder des campagnes entières. Il ne faut jamais introduire un artefact unique dans une campagne par hasard ou sans y avoir mûrement réfléchi. En effet, de telles créations peuvent totalement modifier l'équilibre du jeu.

### Artefact rare

Les artefacts rares ne sont pas forcément des objets uniques. Ce sont des objets psioniques puissants qu'il n'est plus possible de créer, tout du moins par des méthodes mortelles usuelles, mais qui peuvent exister en plusieurs exemplaires.

**Sutra de pensée tranquille.** Ce tome monastique, hautement prisé des praticiens psioniques, décrit d'anciennes techniques de concentration mentale. Si un personnage psionique qui n'est pas mauvais étudie ce texte pendant une semaine de complète solitude, il obtient 17 points psi supplémentaires et suffisamment de points d'expérience pour le placer à mi-chemin du niveau suivant. Ceux qui utilisent leurs facultés pour faire le mal (comme les flagelleurs mentaux) sont punis pour leur impertinence. Ils perdent 5d6 × 1 000 PX pour avoir profané l'ouvrage. De plus, un lecteur mauvais doit immédiatement réussir un jet de Volonté (DD 15) sous peine d'être à jamais en proie à la *confusion* (comme s'il était affecté par la faculté d'*aliénation mentale*). Seule une *chirurgie psychique* ou quelque autre mesure aussi lourde peut alors lui rendre la raison.

L'esprit des créatures non psioniques est trop brumeux pour pouvoir profiter des secrets de ce livre. Pour toute personne dépourvue de capacités psioniques, le livre ne semble rien contenir d'autre que des motifs élaborés et des représentations d'êtres mystérieux. Après sa lecture, le livre disparaît et se rend dans le plan Astral, en un lieu inconnu. Si un même personnage le retrouve, ce dernier ne peut bénéficier deux fois de ses enseignements.

Télépathie puissante ; NM 20 ; Poids 1,5 kg.

### Artefacts uniques

Il n'existe qu'un seul exemplaire de chaque artefact unique. Il est difficile de les trouver et dangereux de les manipuler, mais une fois exhumés, il est encore plus compliqué de les détruire. Un artefact psionique unique ne doit pouvoir être détruit que d'une manière précise (déterminé à l'avance par le MD).

Les artefacts présentés ci-dessous le sont à titre d'exemples. Ils devront certainement être retouchés pour les adapter à la campagne du MD et à son histoire. La découverte d'un artefact unique doit constituer un moment fort d'une campagne.

**Annulus.** Il s'agit du dissipateur psionique ultime. Forgé par des illithids ayant depuis longtemps disparu dans le but de faire échec à des ennemis possédant de terribles facultés psioniques (peut-être d'autres illithids), l'*annulus* est un artefact qui inspire la peur à tout être psionique. Oublié des flagelleurs mentaux et des autres races, sa seule découverte provoquerait un grand bouleversement à travers les plans.

L'*annulus* est un anneau de matière argentée de 30 cm de diamètre. De minuscules fentes, des sortes d'antennes, des sphères et d'autres saillies complexes en décorent l'extérieur ; deux tronçons lisses permettent toutefois de le saisir.

L'*annulus* possède plusieurs pouvoirs, qui tous exigent de l'utilisateur qu'il saisisse fermement l'anneau avec au moins une main. Lorsque le futur utilisateur s'en empare pour la première fois, la connaissance des pouvoirs de l'artefact se déverse immédiatement dans son esprit. Le porteur peut accéder à toutes les facultés de l'*annulus* au niveau 20 de manifestation.

- L'*annulus* génère un effet de *catapsi* continu dans un rayon de 30 mètres autour de l'utilisateur (qui n'est pas affecté).
- Le porteur bénéficie en outre d'un bonus d'altération de +4 aux jets de sauvegarde contre les affaiblissements temporaires de caractéristique.
- Une fois par jour, l'utilisateur peut déclencher un *cri ultime* au prix d'une action simple.
- Trois fois par jour, toujours au prix d'une action simple, l'utilisateur peut manifester un effet semblable à celui d'une *ancre dimensionnelle psionique* affectant toutes les créatures situées dans un rayon de 15 mètres.

Toutefois, le principal pouvoir de l'*annulus* est l'annulation psionique. Une fois par an, l'utilisateur peut déclencher cet effet au prix d'une action spéciale nécessitant 10 rounds de concentration pour être menée à bien. L'utilisateur spécifie une ou plusieurs cibles situées dans un rayon de 30 mètres de l'objet, pouvant varier d'une créature ou d'un objet psionique en particulier à un groupe d'êtres psioniques partageant la même philosophie (comme, par exemple, un avant-poste illithid). L'effet d'annulation s'accompagne d'explosions de lumière, de chaleur et de sons provenant de l'*annulus*. Les créatures et objets non psioniques ne sont pas affectés, tout comme les êtres n'ayant pas été visés, mais la cible, quelle que soit la protection dont elle dispose, est désintégrée dans une terrible explosion. Il n'en reste rien d'autre qu'un peu de poussière en suspension.

Il est relativement facile d'annuler une cible unique ou un petit groupe de victimes, mais les êtres plus puissants (comme les demi-dieux et entités plus redoutables encore) et autres artefacts uniques poussent l'*annulus* jusque dans ses derniers retranchements. S'il est utilisé pour dissiper une telle cible, il y parvient mais est détruit au cours du processus et est irrécupérable, quels que soient les moyens employés.

**Bâton de l'antique pénombre.** Ce bâton doté de pouvoirs psioniques est un artefact du temps jadis, censé avoir été forgé au sein de la légendaire Pénombre, siège mythique de l'empire illithid depuis longtemps oublié. Le récit de son passage à travers les âges, depuis sa création jusqu'à aujourd'hui, suffirait à remplir des volumes entiers. Le *bâton de l'antique pénombre* est intelligent (LM, Int 16, Sag 14, Cha 18, Ego 18) mais reste passif jusqu'à ce qu'on l'utilise.

Le bâton mesure 1,50 mètre de long et possède un diamètre de 5 cm. Il est constitué d'un matériau quasiment indestructible appelé « subtranse ». Cette substance pourrait bien être plus dure que l'adamantium, mais le secret de sa formule s'est perdu. Sa tête a la forme d'un illithid stylisé, à l'arcade sourcillant et aux orbites oculaires vides et caverneuses (si des gemmes y furent un jour incrustées, elles ont aujourd'hui disparu). Les tentacules de l'illithid se fondent parfaitement dans la hampe, elle-même soigneusement sculptée en une multitude de têtards entremêlés qui fournissent la surface rugueuse idéale pour saisir le bâton avec aisance. L'observation attentive des têtards révèle des queues à quatre lobes, de jeunes Illithids.

Le bâton est exigeant quant à la personne qu'il autorise à l'utiliser. Un prétendant souhaitant se servir de son pouvoir doit réussir un test de Diplomatie (DD 18). En cas d'échec, le bâton réagit mal à la tentative de contact mental : il projette au personnage un *éclair d'énergie* défensif infligeant 5d6 points de dégâts de feu par round. En outre, la cible prend feu sur-le-champ. Elle peut alors tenter de réussir un jet de Vigueur (DD 20) par round après le premier pour étouffer les flammes (les facultés telles que *contrôle des flammes* confèrent un bonus de +4 au jet de sauvegarde). Le feu continue de brûler durant chaque round d'échec au jet de sauvegarde, mais il disparaît une fois pour toutes en cas de réussite.

Toute créature tuée par ce feu brûle intégralement et ne laisse derrière elle que des cendres. Tout propriétaire potentiel survivant à l'attaque peut tenter d'effectuer un autre test de Diplomatie, mais le DD de ce dernier augmente de 2 points pour chaque nouvelle tentative infructueuse.

Si le *bâton de l'antique pénombre* accepte un nouveau propriétaire, il lui révèle ses pouvoirs par télépathie. Cependant, le nouveau propriétaire ne peut pas profiter de cette découverte : le principal dessein de l'artefact est en effet d'asseoir le règne des illithids. Tout propriétaire qui refuse de reconnaître la supériorité des illithids et qui ne fait pas montre de progrès raisonnables en ce sens doit réussir un jet de Volonté (DD 18) pour garder le contrôle du bâton lorsque survient un conflit de personnalité (c'est au MD de décider du moment adéquat). En cas d'échec, le bâton devient dominant (reportez-vous à la page 271 du *Guide du Maître* pour découvrir la marche à suivre ; les objets psioniques intelligents sont soumis aux mêmes règles que les objets magiques intelligents). Si le bâton l'emporte, il se met à jeter des *éclairs d'énergie* sur le porteur et ses compagnons dans un rayon de 4,50 mètres. Seule l'assurance que l'on conduit le bâton vers le flagelleur mental le plus proche peut le calmer.

En combat, cet artefact est un *bâton +5*. S'il inflige un coup critique, il enchaîne avec un *éclair d'énergie* infligeant 5d6 points de dégâts de feu. L'utilisateur peut diriger l'éclair contre une cible située à un maximum de 4,50 mètres au prix d'une action simple. Toute personne touchée par le souffle prend feu sur-le-champ comme décrit ci-dessus. Toutefois, le fait d'utiliser le bâton contre un illithid (si l'utilisateur n'est pas lui-même un illithid) est le meilleur moyen de provoquer un conflit de personnalité.

Trois fois par jour, l'utilisateur du bâton bénéficie d'un jet de sauvegarde supplémentaire contre un sort ou une faculté psionique si le premier échoue. Il s'agit d'une action immédiate que le porteur peut entreprendre même si ce n'est pas son tour.

Jusqu'à cinq fois par jour, le *bâton de l'antique pénombre* peut manifester un *ajustement corporel* sur l'utilisateur sans que celui-ci n'ait à utiliser d'action. Fait assez étrange, le bâton peut également soigner un utilisateur mort-vivant de manière similaire, au moyen d'une dose généreuse d'énergie négative.

L'utilisateur peut toujours voir à une distance maximale de 9 mètres à travers les ténèbres, le brouillard, la fumée et autres circonstances réduisant la visibilité. Au prix d'une action simple, l'utilisateur peut utiliser le bâton pour voir jusqu'à 15 cm à travers les objets solides comme le métal (y compris le plomb), la pierre, le bois et même la chair, pour une durée de 3 rounds.

L'utilisateur du bâton peut manifester *vision lucide* 1 fois par jour si l'artefact pense qu'agir de la sorte l'aidera à atteindre son but.

Toutes les facultés du *bâton de l'antique pénombre* fonctionnent au niveau 25 de manifestation.

Pour détruire cet artefact, il faut le jeter dans l'étoile du centre de Pénombre.

**Couronne psionique de cristal spirituel.** Il s'agit d'une couronne psionique élaborée, faite de cristal engravé de motifs étranges. Elle renferme un tel nombre de facultés qu'elle est considérée comme un artefact.

Les points psi de la *couronne psionique de cristal spirituel* peuvent être utilisés pour manifester n'importe laquelle de ces facultés au niveau 20 de manifestation (ou plus si le porteur de la couronne est d'un niveau supérieur).

- *Barrière inertielle*
- *Détection psionique*
- *Domination psionique*
- *Élan*
- *Épaississement de la peau*
- *Flottaison*
- *Force télékinésique*
- *Hébétement psionique*
- *Lien spirituel*
- *Main lointaine*
- *Manœuvre télékinésique*
- *Membrane de dissimulation suprême*
- *Métabolisme véritable*

- *Poussée télékinésique*
- *Saut de chat*
- *Téléportation pionique*

Le porteur de la *couronne psionique de cristal spirituel* gagne aussi une résistance psionique égale à 10 + son niveau de manifestation.

La *couronne psionique de cristal spirituel* contient 1 000 points psi lorsqu'on la découvre. Quiconque la pose sur la tête sait le nombre de points psi qu'elle contient à cet instant. La couronne se recharge d'elle-même, à raison de 1 point psi par jour, si elle a moins de 1000 points.

Un usage unique de la couronne permet au porteur de rassembler tous les points psi restant dans l'objet pour les projeter en une incontrôlable vague d'énergie. Le porteur peut déclencher cet effet en une action simple. Toutes les créatures situées dans un rayon de 6 mètres autour de lui subissent un nombre de points de dégâts égal à la moitié des points psi qui restaient dans la couronne psionique (Réflexes, DD 18, demi-dégâts). Le porteur se trouve dans l'œil de cet ouragan de destruction et est épargné mais la couronne est réduite à l'état d'un cercle de cendres.

## CRÉATION D'OBJETS PSIONIQUES

Plusieurs dons décrits dans le Chapitre 3 confèrent aux personnages psioniques la capacité de créer des objets psioniques. Ils disposent donc de tout ce dont ils ont besoin pour recréer les objets décrits ci-dessus. Mais comment faire pour créer un objet totalement inédit ? Rien ne l'empêche, bien au contraire. Cependant, il faut attribuer un juste prix à cette création par rapport aux autres objets de puissance à peu près équivalente.

Pour calculer les coûts liés à la création d'un objet psionique, reportez-vous à la partie *Création d'objets magiques*, page 282 du *Guide du Maître*, et en particulier la Table 7–33 (page 287). Bien que les informations fournies traitent des objets magiques, les formules visant à calculer les prix sont identiques à celles des objets psioniques.

En termes de conditions, la création d'une armure ou d'une arme psionique est quasiment identique à la création d'une armure ou d'une arme magique (reportez-vous à la page 284 du *Guide du Maître*).

### Création de couronne psionique

Pour créer une couronne psionique, le personnage a besoin de matériel, le plus évident étant de posséder un serre-tête, une couronne ou les éléments de la couronne destinés à être assemblés. Le coût du matériel est compris dans le prix total visant à assembler l'objet psionique : 375 po × plus haut des niveaux de facultés × niveau de manifestation du créateur + 75 % de la valeur du plus haut des niveaux de facultés venant en second (281,25 po × niveau de la faculté × niveau de manifestation), + la moitié de la valeur de toutes les autres facultés (187,5 po × niveau de la faculté × niveau de manifestation). Les couronnes psioniques sont toujours créées avec leur capacité maximum en points psi.

Éventuellement, si le personnage souhaite que la couronne psionique ait un niveau de manifestation plus élevé, il doit payer comme si la faculté était d'un niveau plus élevé pour chaque tranche de deux niveaux de manifestation supplémentaires désirée.

Par exemple, un *écran de force* est une faculté de psion de 1er niveau dotée d'un niveau de manifestation minimum de 1, *étourdissement d'énergie* est une faculté de psion de 2e niveau avec un niveau de manifestation minimum de 3 et *force télékinésique* est une faculté de psion de 3e niveau avec un niveau de manifestation minimum de 5. Si le personnage désire concevoir une couronne psionique dotée d'un niveau de manifestation de 12 (soit sept niveaux de plus que *force télékinésique*), il devra payer la création de l'objet comme si cette faculté était du 6e niveau. *Écran de force* et *étourdissement d'énergie* doivent cependant être payés à leur prix normal.

Le créateur doit connaître les facultés destinées à être implantées dans la couronne psionique (ou avoir accès à celles-ci sous une autre forme). Si une de ces facultés a un coût en PX, le créateur doit en fournir à raison de 50 fois ce coût. Cette dépense vient en plus du coût en points d'expérience destiné à concevoir la couronne psionique. Le fait de travailler sur la couronne coûte chaque jour un nombre de points psi égal au coût de la manifestation de chacune des facultés intégrées dans l'objet.

La fabrication d'une couronne psionique nécessite un jour par tranche de 1 000 po du prix de base.

**Don de création requis**. Création de couronnes psioniques.

### Création de dorjé

Pour créer un dorjé, le personnage n'a besoin que de peu de matériel. L'essentiel se résume à un morceau de cristal ou un tesson de cristal destiné à être gravé ou assemblé. Le coût du matériel est compris dans le coût de création du dorjé : 375 po × niveau de la faculté × niveau de manifestation du créateur. Les dorjés sont toujours chargés à bloc lors de leur création (50 charges).

Si une faculté améliorable est incrustée dans le dorjé à un niveau de manifestation supérieur au minimum requis, chaque utilisation de cette faculté est améliorée dans la limite du niveau de manifestation. Il est également possible d'avoir un niveau de manifestation plus élevé dans un dorjé sans pour autant choisir d'amélioration. Dans ce cas, le niveau de la faculté augmente de 1 pour chaque paire de niveaux de manifestation supplémentaires. Par exemple, un *projectile d'énergie* est une faculté de psychokinésie de 2e niveau dotée d'un niveau minimum de manifestation de 3. Si le personnage veut créer un *dorjé de projectile d'énergie* dont le niveau de manifestation est de 8 (5 niveaux de plus que le minimum), il devra payer la création de l'objet comme si *projectile d'énergie* était une faculté de 6e niveau.

Le créateur doit connaître les facultés à inscrire dans le dorjé (ou avoir accès à celles-ci sous une autre forme). Si la manifestation de la faculté réduit le total de points d'expérience du personnage, il doit en payer le coût (multiplié par 50) avant de



Illus. de D. Martin

commencer le dorjé, en plus des points d'expérience payés pour le dorjé lui-même. Le fait de de travailler sur un dorjé coûte chaque jour un nombre de points psi égal au coût de la faculté inscrite dans le cristal de l'objet psionique.

La fabrication d'un dorjé nécessite un jour par tranche de 1 000 po du prix de base.

**Don de création requis**. Création de dorjés.

### Création d'objet universel

Pour créer un objet universel, le personnage a besoin d'une grande variété d'outils et d'appareillage. Il doit se procurer les matériaux et l'objet lui-même (ou des éléments de ce dernier qu'il assemblera). Le coût du matériel est compris dans le coût total. Le calcul du coût des objets universels est dur à formaliser du fait de leur variété. Il faut se reporter à la Table 7–33, page 287 du *Guide du Maître*, et utiliser les prix des objets comme références. La création d'un objet coûte la moitié du prix de vente indiqué.

Si les facultés sont des conditions de fabrication de l'objet, le créateur doit les connaître afin de les intégrer dans ce dernier (ou doit les avoir à disposition sous une autre forme). Toute utilisation de points d'expérience visant à remplir une condition de faculté n'a pas à être payée par le créateur de l'objet. Le fait de travailler sur l'objet oblige à payer des points psi en fonction de la faculté ou des facultés intégrées ce dernier pour chaque journée de création.

La fabrication d'un objet universel nécessite un jour par tranche de 1 000 po du prix de base.

**Don de création requis**. Création d'objets universels.

### Création de pierre psionique

Pour créer une pierre psionique le personnage a besoin d'outils précis permettant de graver à l'eau forte. Le coût du matériel est compris dans le prix total à payer pour encoder une pierre psionique : 12,5 po × niveau de la faculté × niveau de manifestation. Tout le matériel utilisé pour la création doit être neuf et de première main. Le personnage doit payer le prix complet pour encoder une pierre psionique, peu importe le nombre de fois qu'il a déjà procédé à cette opération auparavant.

Il doit également connaître les facultés destinées à être implantées dans la pierre psionique (ou y avoir accès sous une autre forme). Si la manifestation de la faculté réduit le total de points d'expérience du personnage, il doit s'acquitter du coût avant de commencer la pierre psionique, en plus des points d'expérience payés pour la pierre elle-même. L'action d'encoder la faculté la déclenche comme si on l'avait manifestée (ce qui coûte un nombre de points psi adéquat).

La fabrication d'une pierre psionique nécessite un jour par tranche de 1 000 po du prix de base.

**Don de création requis**. Gravure de pierres psioniques.

### Création de tatouage psionique

Le créateur d'un tatouage psionique doit avoir à sa disposition une surface de peau non couverte, sans fourrure ou cheveux, et quelques récipients pour mélanger les encres. De plus, il a besoin de matériaux spéciaux destinés à créer des teintures. Le coût du matériel et des encres est compris dans le coût final du tatouage psionique : 25 po × niveau de la faculté × niveau de manifestation. Tous les ingrédients et ustensiles utilisés par le créateur doivent être neufs et de première main. Le dessinateur doit payer le plein tarif pour créer chaque tatouage (il ne fait pas d'économies en réalisant plusieurs œuvres d'affilée).

L'utilisateur d'un tatouage psionique est à la fois le manifestant et la cible. Les facultés visant une autre créature (comme *sphère d'énergie*) ne peuvent donc pas être contenues dans un tatouage psionique. Les facultés dont la portée est « le personnage » peuvent être intégrées au tatouage psionique, mais leur coût est doublé par rapport à un tatouage psionique normal.

Le créateur doit connaître la faculté destinée au tatouage (ou y avoir accès sous une autre forme). Si la manifestation de la faculté entraîne une réduction du total de PX du manifestant, il doit s'acquitter de ce coût avant de commencer la création, en plus des PX payés pour cette dernière. Le fait de dessiner le tatouage déclenche la faculté comme si on l'avait manifestée (ce qui coûte des points psi au créateur).

Le dessin d'un tatouage demande une journée.

**Don de création requis**. Création de tatouages psioniques.

## MATÉRIAUX SPÉCIAUX

Outre les objets psioniques investis de facultés précises, certaines substances possèdent des propriétés spéciales innées. Deux de ces matériaux sont présentés ci-dessous à titre d'exemples, mais la campagne du MD peut très bien en inclure d'autres de son cru.

**Cristal commun**. Le cristal commun peut être utilisé à la place du métal pour les armures et les armes si on les forge d'une manière particulière. Le cristal fortifié possède les mêmes caractéristiques que les armes et armures de maître composées de métal hormis en ce qui concerne l'apparence.

Les armures et les armes composées de cristal commun coûtent le même prix que leurs équivalents de maître. N'importe quel objet peut être composé de cristal commun. Les armures constituées en cette matière sont considérées comme des armures en métal. Les druides ne peuvent donc pas les porter.

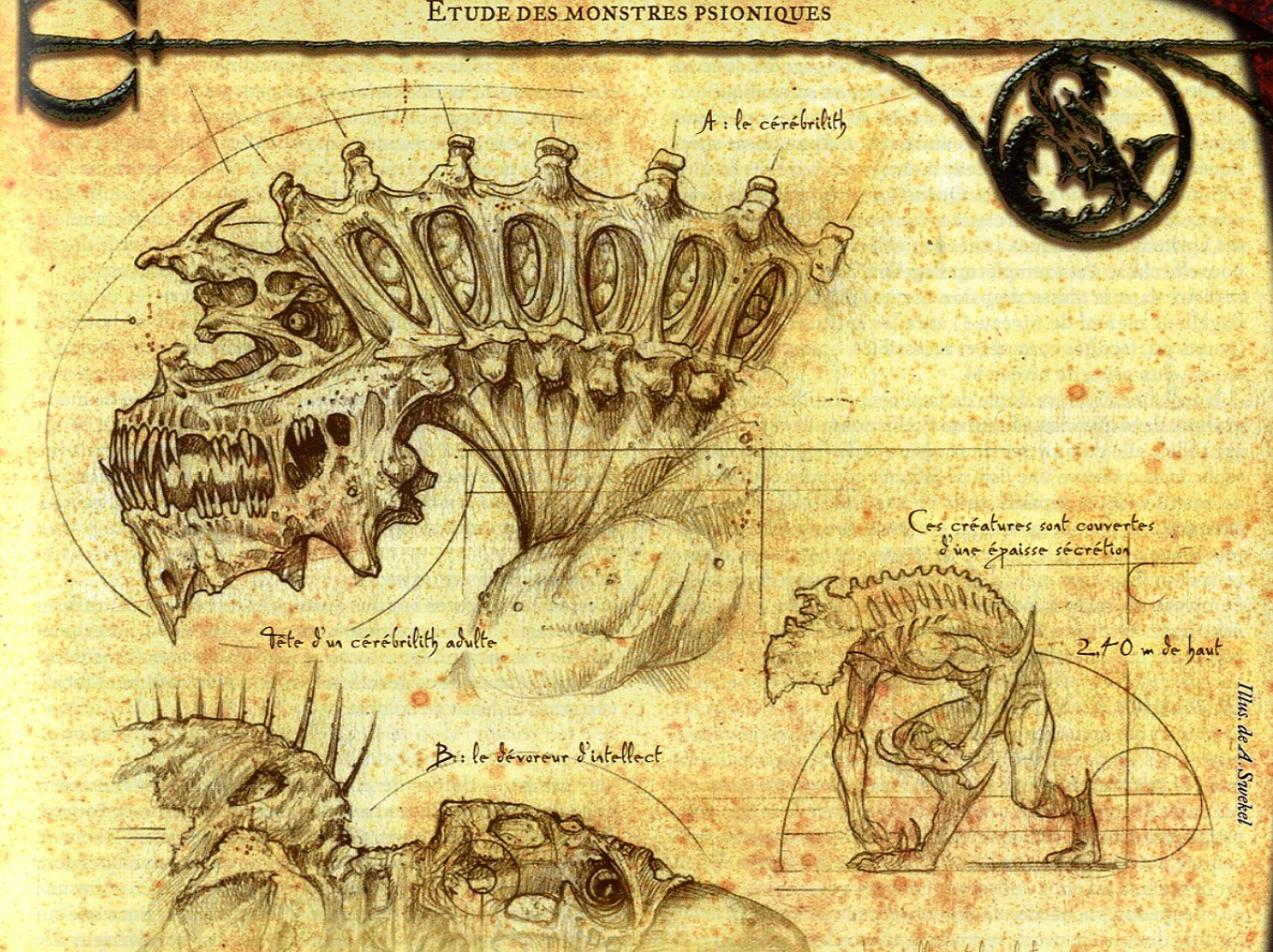
Le cristal commun a 25 points de résistance par tranche de 2,5 cm d'épaisseur et une solidité de 8.

**Cristal des profondeurs**. Le cristal des profondeurs est un minéral d'une qualité au-dessus de la moyenne que l'on trouve au cœur des plus grandes veines de cristaux communs (cf. ci-dessus). Le cristal des profondeurs est connu pour sa puissance et pour sa résonance psionique naturelle. Le cristal commun est utilisé pour de nombreux objets psioniques comme les dorjés, les pierres psioniques ou les cristaux psi. Le cristal des profondeurs, lui, est réservé aux objets plus puissants.

Une arme forgée en cristal des profondeurs n'est pas différente d'une arme de cristal commun pour un personnage non psionique. Par contre, un porteur psionique peut concentrer ses facultés psioniques dans son arme de cristal des profondeurs, augmentant ainsi les dégâts qu'elle inflige. Par une action libre (qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité), le porteur peut canaliser des facultés psioniques dans son arme de corps à corps ou à distance, si elle est composée de cristal des profondeurs. Pour 2 points psi, l'arme en question inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires. L'arme reste ainsi chargée pendant 1 minute ou jusqu'à la prochaine fois qu'elle frappe avec succès. Les arcs, les arbalètes et les frondes insufflent leur puissance dans leurs munitions. Tous les projectiles perdent leur effet lorsqu'ils ratent leur cible. Par contre, ils peuvent être récupérés et chargés à nouveau.

Toute arme forgée dans le cristal des profondeurs coûte 1 000 po de plus qu'un équivalent normal. N'importe quel objet peut être composé de cristal des profondeurs. Les armures de cette matière sont considérées comme des armures en métal. Les druides ne peuvent donc pas les porter.

Le cristal des profondeurs a 30 points de résistance par tranche de 2,5 cm d'épaisseur et une solidité de 10.




Illus. de A. Swekel

Ce chapitre présente de nouveaux monstres psioniques, mais aussi les créations astrales et autres créatures que l'on peut rencontrer dans les campagnes où les aptitudes psioniques occupent une place importante.

Pour décrire les nouveaux monstres psioniques, ce chapitre fait référence aux attaques spéciales et particularités décrites plus en détail dans le glossaire du *Manuel des Monstres*. Il introduit également un nouveau sous-type de créature (psionique) ainsi que deux nouveaux types d'attaques spéciales : les facultés et les pouvoirs psioniques.

## LE SOUS-TYPE PSIONIQUE

Le sous-type psionique rassemble les créatures dotées d'aptitudes ou de pouvoirs psioniques et celles ayant la capacité de manifester des facultés psioniques. En d'autres termes, une créature appartient à ce sous-type si elle dispose d'une réserve de points psi ou de pouvoirs psioniques. Ce sous-type s'applique en outre aux créatures décrites dans d'autres ouvrages (comme le *Manuel des Monstres*) et disposant de pouvoirs magiques qualifiés de « psioniques ».

Un personnage appartient également au sous-type psionique s'il possède des niveaux dans une classe de personnage donnant accès à des facultés psioniques, ou s'il appartient à une race disposant de pouvoirs psioniques.

**Traits**. Hormis le fait qu'elles sont toutes dotées de facultés ou de pouvoirs psioniques, les créatures psioniques n'ont aucun trait particulier en commun. Le sous-type psionique permet simplement d'identifier les créatures qui peuvent être sensibles aux facultés, sorts et autres effets visant les créatures psioniques.

### Morts-vivants psioniques

Heureusement rares, les morts-vivants psioniques représentent une force dont il vaut mieux prendre toute la mesure.

De par leur immunité contre les effets mentaux (y compris les charmes et la coercition), les morts-vivants constituent une réelle menace pour les autres créatures et personnages psioniques (et tout particulièrement les télépathes). Les morts-vivants psioniques peuvent utiliser leurs pouvoirs mentaux sur les êtres vivants, alors qu'eux-mêmes sont immunisés contre ce genre d'attaques. Toutefois, un mort-vivant répondant aux critères énoncés plus haut appartiendra au sous-type psionique, et sera donc vulnérable aux facultés et effets non mentaux ciblant spécifiquement les créatures psioniques.

Les plantes et créatures artificielles intelligentes dotées de facultés ou de pouvoirs psioniques partagent cet avantage.

## FACULTÉS PSIONIQUES

Les créatures possédant des facultés psioniques ressemblent beaucoup aux entités dotées de capacités raciales de jeteur de sorts, telles que les dragons et les nagas. Elles peuvent manifester leurs facultés de la même façon que les membres d'une classe de personnage psionique (elles sont d'ailleurs capables d'activer les objets psioniques). Ces créatures utilisent les mêmes règles que les personnages psioniques pour manifester leurs facultés, mais elles

ne font pas réellement partie d'une classe et ne gagnent donc pas d'aptitudes de classe, à moins que le contraire ne soit indiqué.

En règle générale, les créatures dotées de facultés psioniques reproduisent les aptitudes de manifestation d'une classe spécifique. Par exemple, un flagelleur mental manifeste ses facultés comme un psion de niveau 9. Quand une créature de ce genre prend des niveaux dans la classe en question, elle peut cumuler ses aptitudes psioniques innées et celles que lui confère sa nouvelle classe. Par exemple, un flagelleur mental prenant cinq niveaux dans la classe de psion (ce qui fait de lui un psion flagelleur mental de niveau 5) aura les aptitudes psioniques (points psi, facultés connues et accessibles, niveau de manifestation) d'un psion de niveau 14.

Lorsqu'une créature dotée de facultés psioniques prend des niveaux dans une classe autre que celle dont elle reproduit les aptitudes, elle cumule ses deux réserves de points psi en une seule, mais conserve une liste de facultés connues et un niveau de manifestation séparés pour chacune de ses classes. Par exemple, un flagelleur mental ayant six niveaux de guerrier psychique a une seule réserve de points psi (correspondant à ceux d'un flagelleur mental plus ceux d'un guerrier psychique de niveau 6), mais il a d'une part des facultés de psion qu'il manifeste au niveau 9 et d'autre part des facultés de guerrier psychique qu'il manifeste au niveau 6.

## POUVOIRS PSIONIQUES

La plupart des monstres psioniques sont dotés de pouvoirs psioniques très similaires aux pouvoirs magiques. Il s'agit naturellement d'aptitudes psioniques (et donc magiques, à moins que le MD n'ait décidé de faire une distinction entre la magie et les psioniques dans sa campagne) et elles fonctionnent exactement comme des facultés ou des sorts. Une créature n'a pas à dépenser des points psi pour utiliser ses pouvoirs psioniques, pas plus qu'elle ne doit s'acquitter de l'éventuel coût en PX associé aux facultés dont ses pouvoirs reproduisent les effets.

Les pouvoirs psioniques ne fonctionnent pas dans un *champ d'exclusion psionique*. Ils sont affectés par la résistance psionique si le sort ou la faculté qu'ils reproduisent l'est également.

En règle générale, le nombre d'utilisations d'un pouvoir psionique est limité ; néanmoins, un pouvoir psionique utilisable « à volonté » peut être utilisé autant de fois qu'on le souhaite. Sauf mention contraire, l'utilisation d'un pouvoir psionique est une action simple provoquant une attaque d'opportunité. Il est possible de jouer un test de Concentration afin d'utiliser un pouvoir psionique sur la défensive et d'éviter ainsi les attaques d'opportunité, comme on le ferait pour lancer un sort ou manifester une faculté. De même, on peut interrompre un pouvoir psionique de la même façon qu'un sort. En revanche, les pouvoirs psioniques ne peuvent jamais servir de contresorts, et aucun contresort ne peut les affecter.

Toutes les créatures dotées de pouvoirs psioniques se voient affecter un niveau de manifestation. Ce niveau indique la difficulté qu'ont les adversaires à dissiper les pouvoirs de la créature, et joue un rôle dans le calculs des variables associées à ces aptitudes (comme par exemple leur portée ou leur durée). Quand une créature utilise un pouvoir psionique, il se manifeste comme si la créature avait dépensé un nombre de points psi égal à son niveau de manifestation, ce qui peut améliorer la faculté et accroître ses dégâts ou son DD de sauvegarde. En revanche, la créature ne dépense aucun point psi, même si elle dispose d'une réserve de points psi du fait de sa race, de sa classe ou de quelque autre aptitude psionique. Par exemple, une créature manifestant *assaut mental* comme au niveau 5 de manifestation agit comme si elle dépensait 5 points psi, et inflige donc 5d10 points de dégâts et augmente de 2 points le DD de sauvegarde du pouvoir.

Le DD de sauvegarde (le cas échéant) contre les pouvoirs psioniques d'une créature est égal à 10 + niveau du sort ou de la faculté que le pouvoir reproduit + modificateur de Cha de la créature. Prenez soin de consulter la ligne « Amélioration » de la faculté en question afin de déterminer si le niveau de manifestation de la créature (et donc la dépense effective de points psi) augmente le DD du jet de sauvegarde. En ce qui concerne les créatures présentées dans ce livre, les modifications au DD de sauvegarde, aux dégâts et autres variables sont mentionnées dans la description de leurs pouvoirs psioniques.

### Focalisation psionique

Certaines créatures ont des dons qu'elles ne peuvent utiliser que lorsqu'elles sont psioniquement focalisées ou qui exigent qu'elles sacrifient leur focalisation psionique. Considérez qu'une créature de ce genre est toujours psioniquement focalisée avant le début du combat.

### Dons et pouvoirs psioniques

Les créatures dotées de pouvoirs psioniques peuvent avoir recours aux dons Extension de pouvoir magique et Pouvoir magique rapide (cf. pages 304 du *Manuel des Monstres*).

Ces dons ne peuvent affecter que les pouvoirs psioniques dont les effets ne sont pas déjà sujets à une amélioration. En outre, une créature ne peut utiliser Extension de pouvoir magique que sur un pouvoir psionique dont le niveau est égal ou inférieur à la moitié de son niveau de manifestation (arrondi à l'entier inférieur) –2 ; de même, elle ne peut appliquer Pouvoir magique rapide qu'aux pouvoirs dont le niveau est égal ou inférieur à la moitié de son niveau de manifestation (arrondi à l'entier inférieur) –4. Par exemple, une créature utilisant ses pouvoirs psioniques au niveau 8 de manifestation ne peut utiliser le don Extension de pouvoir magique que sur les pouvoirs psioniques reproduisant des facultés du 2e niveau au maximum, et il lui est impossible de recourir au don Pouvoir magique rapide.

### Créatures ayant des aptitudes « psioniques »

Les monstres psioniques décrits dans le *Manuel des Monstres* et d'autres ouvrages possèdent souvent des pouvoirs magiques qualifiés de « psioniques ». Ces créatures sont considérées à tous points de vue comme possédant des pouvoirs psioniques, et elles manifestent leurs facultés comme décrit plus haut

### Sorts psioniques

Dans certains cas, les facultés psioniques d'une créature (ou les particularités qualifiées de psioniques dans le *Manuel des Monstres* ou tout autre livre) peuvent inclure un effet qui ne reproduit pas

### VERSION PSIONIQUE DES CRÉATURES DU *MANUEL DES MONSTRES*

Ce chapitre présente des version psioniques révisées de certaines créatures issues du *Manuel des monstres*, à savoir les aboleths, les couatls, les duergars, les githyankis, les githzerais, les flagelleurs mentaux et les yuan-tis. Ces variantes sont les équivalents psioniques de leurs contreparties du *Manuel des Monstres*. Par exemple, la version du couatl présentée ici est le couatl psionique.

Plutôt que de reproduire la description de chaque monstre dans son intégralité, nous n'avons inclus que les parties de la description qui ont subi une altération lors de l'ajout de règles psioniques. Tous les autres aspects de la créature demeurent inchangés.

une faculté présentée dans ce livre. Par exemple, les duergars ont un pouvoir psionique qui leur permet d'utiliser *invisibilité* une fois par jour, bien qu'aucune faculté d'*invisibilité* ne soit décrite dans ce livre. En ce qui concerne ces pouvoirs particuliers, utilisez simplement le sort portant le même nom dans le *Manuel des Joueurs*. Le pouvoir demeure de nature psionique, aussi les sorts et facultés affectant spécifiquement les pouvoirs psioniques peuvent annuler ou réduire ses effets comme ils le feraient avec n'importe quelle autre faculté psionique.

## DESCRIPTION DES CRÉATURES PSIONIQUES

La plupart des créatures décrites dans ce chapitre disposent de facultés ou de pouvoirs psioniques, et certaines possèdent même les deux. Ces particularités sont expliquées ci-dessous

### Créatures dotées de pouvoirs psioniques

À chaque pouvoir psionique d'une créature est associé un niveau de manifestation. Lorsqu'une faculté autorise un jet de sauvegarde, le DD de cette dernière est indiqué entre parenthèses après le nom de la faculté.

Les facultés bénéficiant d'effets accrus du fait d'une amélioration donnent des renseignements supplémentaires sur leurs effets exacts. Par exemple, une description classique pour une faculté d'*assaut mental* utilisée par une créature manifestant ses facultés au niveau 5 serait écrite de la façon suivante : « *assaut mental* (5d10, DD 13*) 3 fois/jour. » L'astérisque indique que l'amélioration due aux aptitudes innées de la créature est déjà prise en compte.

Les facultés que l'on ne peut pas améliorer ou qui se manifestent toujours à leur niveau minimum ne présentent aucune notation particulière. On résout la manifestation de ces facultés sans amélioration, au niveau de manifestation de la créature qui les utilise.

Certaines créatures possèdent parfois des facultés particulières qu'elles manifestent à un niveau supérieur ou inférieur à leur niveau de manifestation normal. Dans ce cas, le niveau de manifestation est indiqué entre parenthèses après le nom de la faculté. Par exemple, si une créature manifeste normalement ses facultés psioniques au niveau 7, mais qu'elle manifeste *assaut mental* seulement au niveau 3, on notera cette aptitude de la façon suivante : « *assaut mental* (niveau 3 de manifestation, 3d10, DD 12*) 3 fois/jour ».

# ABOLETH, PSIONIQUE

Aussi terrifiants que mystérieux, les aboleths psioniques rôdent dans les étendues aquatiques souterraines, où ils utilisent leurs pouvoirs mentaux pour asservir les créatures assez malchanceuses ou téméraires pour s'aventurer dans leur royaume. Les aboleths sont décrits en détail dans le *Manuel des Monstres* ; dans une campagne psionique, il convient toutefois de leur appliquer les ajustements suivants.

**Aboleth**
**Aberration (aquatique, psionique) de taille TG**
**Attaques spéciales :** mucus, pouvoirs psioniques
**Dons :** Manifestation de combat, Vigilance, Volonté de fer.

## COMBAT

Les aboleths psioniques ne possèdent pas les pouvoirs magiques ou l'aptitude d'asservissement des aboleths normaux. En revanche, ils détiennent des pouvoirs psioniques (et notamment *domination psionique*).

**Pouvoirs psionique.** *Destruction mentale* (rayon de 6 m, DD 18*), *fausses impressions sensorielles* (cinq cibles, DD 16*), *lien spirituel* (cible non volontaire, neuf cibles, DD 14*) et *mise hors de combat* (cône de 9 m, 12 DV, DD 20*) à volonté ; *bouclier de pensées* (résistance psionique 21, 3 rounds*)*domination psionique* (n'importe quelle cible, 24 heures, DD 20*), *flagellation spirituelle* (niveau 7 de manifestation, 2d4, DD 17*) et *invasion du subconscient* (niveau 7 de manifestation, trois cibles, DD 17*) 3 fois/jour ; *modification de mémoire psionique* (DD 17), *mur ectoplasmique* (DD 17) et *vision éloignée* (DD 17) 1 fois/jour. Niveau 13 de manifestation. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

* L'amélioration due au niveau de manifestation de l'aboleth est déjà incluse.

# ACARNÉ

**Humanoïde monstrueux (intangible, psionique) de taille M**
**Dés de vie :** 4d8+4 (22 pv)
**Initiative :** +1
**Vitesse de déplacement :** vol 9 m. (bonne) (6 cases)
**Classe d'armure :** 13 (+1 Dex, +2 parade), contact 13, pris au dépourvu 12
**Attaque de base/lutte :** +4/—
**Attaque :** contact intangible (+5 corps à corps, 1d6)
**Attaque à outrance :** contact intangible (+5 corps à corps, 1d6)
**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m
**Attaques spéciales :** facultés psioniques, force télékinésique
**Particularités :** camouflage mental, dissolution d'apparence, intangible, télépathie (30 m)
**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +2, Vol +6
**Caractéristiques :** For —, Dex 13, Con 12, Int 15, Sag 14, Cha 15
**Compétences :** Bluff +10*, Déguisement +10*, Détection +6, Diplomatie +6, Intimidation +6, Perception auditive +6, Psychologie +6
**Dons :** Capacité psionique innée, Combustion psionique
**Environnement :** quelconque
**Organisation :** solitaire ou illumination (3–6)
**Facteur de puissance :** 5
**Trésor :** normal (50%)
**Alignement :** au choix
**Évolution possible :** selon la classe de personnage
**Ajustement de niveau :** +4

*Ce cerveau désincarné composé de pure lumière blanche flotte majestueusement dans l'air. Une enveloppe luisante et éthérée à peine discernable recouvre le cerveau et vibre en permanence comme une flamme d'énergie intangible.*

Les acarnés forment une race d'anciens humanoïdes qui ont réussi à se débarrasser de leur enveloppe physique et ont atteint un état de pur esprit. Néanmoins, un acarné peut utiliser sa faculté de dissolution d'apparence pour revêtir la forme qu'il désire, quelle qu'elle soit.

Le plus souvent, un acarné prend la forme d'un humain (ou d'une humaine) à l'apparence altière et vêtu de façon spectaculaire, d'un cerveau désincarné ou d'un simple globe de lumière. Mais la diversité des formes que peut revêtir un acarné n'est limitée que par son imagination. Certains acarnés prennent l'apparence de dragons de taille G, d'autres d'animaux de taille P, et quelques-uns revêtent l'apparence d'un assemblage cauchemardesque de membres et de fluides corporels. Quand ils revêtent ces formes physiques, ils ne produisent pas de lumière, mais imitent une présence solide et physique (toute interaction révèle cependant leur nature intangible).

Même si leurs ancêtres avaient pour objectif d'atteindre un niveau supérieur de conscience, de nombreux acarnés sont

toujours attachés aux désirs et aux préoccupations du monde matériel et prennent plaisir aux mêmes sensations que les créatures physiques, en fonction de leur alignement. Un acarné d'alignement bon aime aider les autres et œuvrer pour des nobles principes, alors qu'un acarné mauvais prend plaisir à manipuler les événements pour satisfaire ses envies.

Un acarné a recours à la télépathie pour communiquer.

## COMBAT

Les acarnés sont capables de provoquer des disruptions superficielles dans le métabolisme des créatures qu'ils touchent, mais la plupart d'entre eux préfèrent s'en remettre à leurs pouvoirs psioniques afin de neutraliser ceux qui tentent de s'en prendre à eux.

**Facultés psioniques.** Un acarné manifeste des facultés comme un psion (télépathe) de niveau 4. Les DD de sauvegarde sont liés à l'Intelligence.

*Exemple de facultés de psion connues* (21 points psi, DD de sauvegarde égal à 12 + niveau de la faculté). 1er niveau : *assaut mental* (DD 13*), *charme psionique* (DD 13*), *détection psionique*, *néant spirituel* ; 2e niveau : *brume de l'esprit* (DD 14), *lecture des pensées* (DD 14), *poussée d'énergie* (DD 14), *verrou cérébral* (DD 14).

* Cette faculté peut être améliorée.

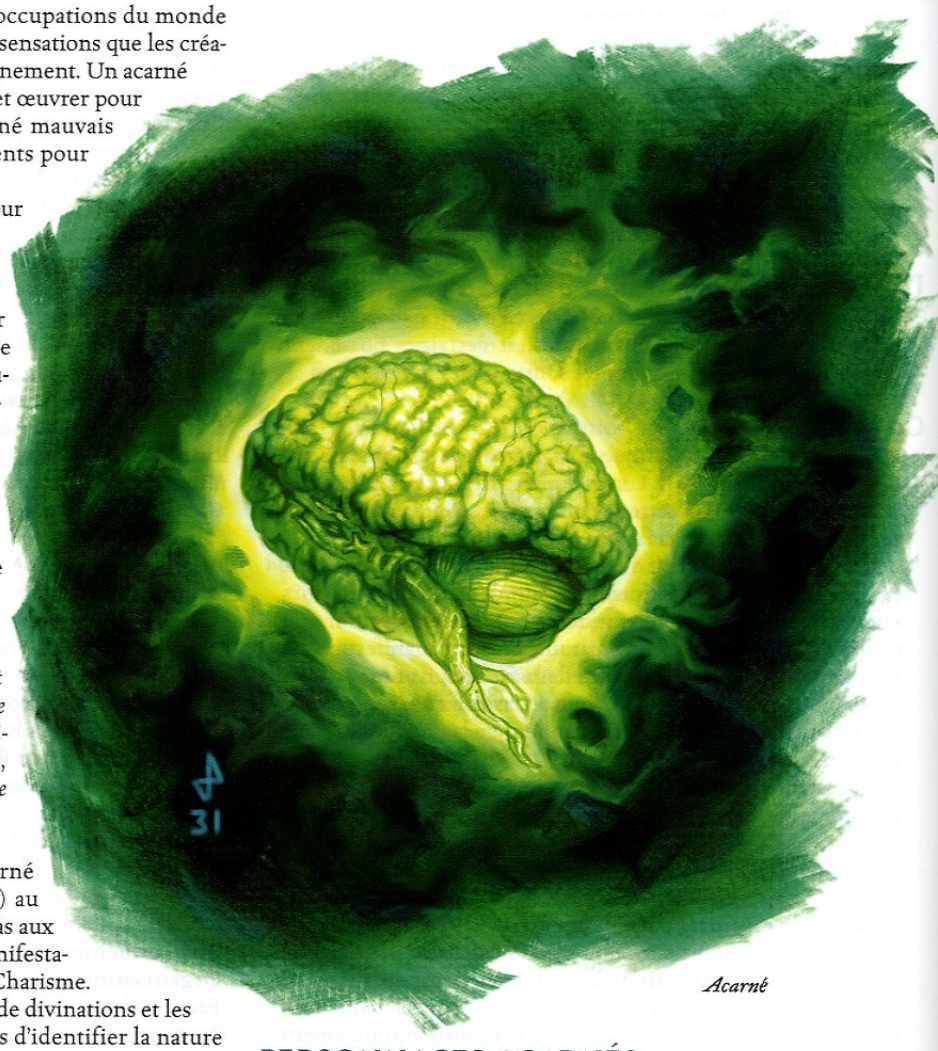
**Force télékinésique (Sur).** Un acarné peut utiliser *force télékinésique* (DD 15) au prix d'une action simple ne l'exposant pas aux attaques d'opportunité. Niveau 4 de manifestation. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Camouflage mental (Sur).** Les sorts de divinations et les facultés de clairvoyance sont incapables d'identifier la nature psionique de l'acarné.

**Dissolution d'apparence (Sur).** Un acarné peut prendre l'apparence de n'importe quelle créature de taille P, M ou G. Cela lui demande une action simple ne provoquant pas d'attaque d'opportunité. Ses caractéristiques ne changent pas, mais il prend l'apparence de cette créature et compte sur ses compétences de Bluff et de Déguisement pour détourner les soupçons.

**Intangible.** Un acarné ne peut être blessé que par les autres créatures intangibles, les armes magiques, les sorts, les pouvoirs magiques et les aptitudes surnaturelles. Il a 50% de chances d'ignorer les dégâts d'une source tangible, à l'exception des effets de force ou des attaques portées à l'aide d'une arme spectrale. L'acarné peut traverser les objets solides à volonté, mais pas les effets de force. Ses attaques ignorent les armures naturelles, les armures et les boucliers, mais demeurent affectées par les bonus de parade et les effets de force. L'acarné se déplace toujours dans le silence le plus absolu, et aucun test de Perception auditive ne peut permettre de l'entendre (à moins qu'il ne le désire).

**Compétences.** Un acarné bénéficie d'un bonus racial de +4 à ses tests de Bluff et de Déguisement. *Lorsqu'il utilise sa faculté de simulation d'apparence, l'acarné bénéficie d'un bonus de circonstances de +10 à ses tests de Déguisement. S'il peut lire les pensées de son adversaire, il reçoit un bonus de circonstances supplémentaire de +4 à ses tests de Bluff et de Déguisement.




*Acarné*

*Illus. de J. Pavelec*

## PERSONNAGES ACARNÉS

Espions sans pareils, les acarnés infiltrent les troupes ennemies, usurpent l'identité de leurs chefs, et volent les plans dans l'esprit des ennemis.

Les acarnés possèdent les traits raciaux suivants.

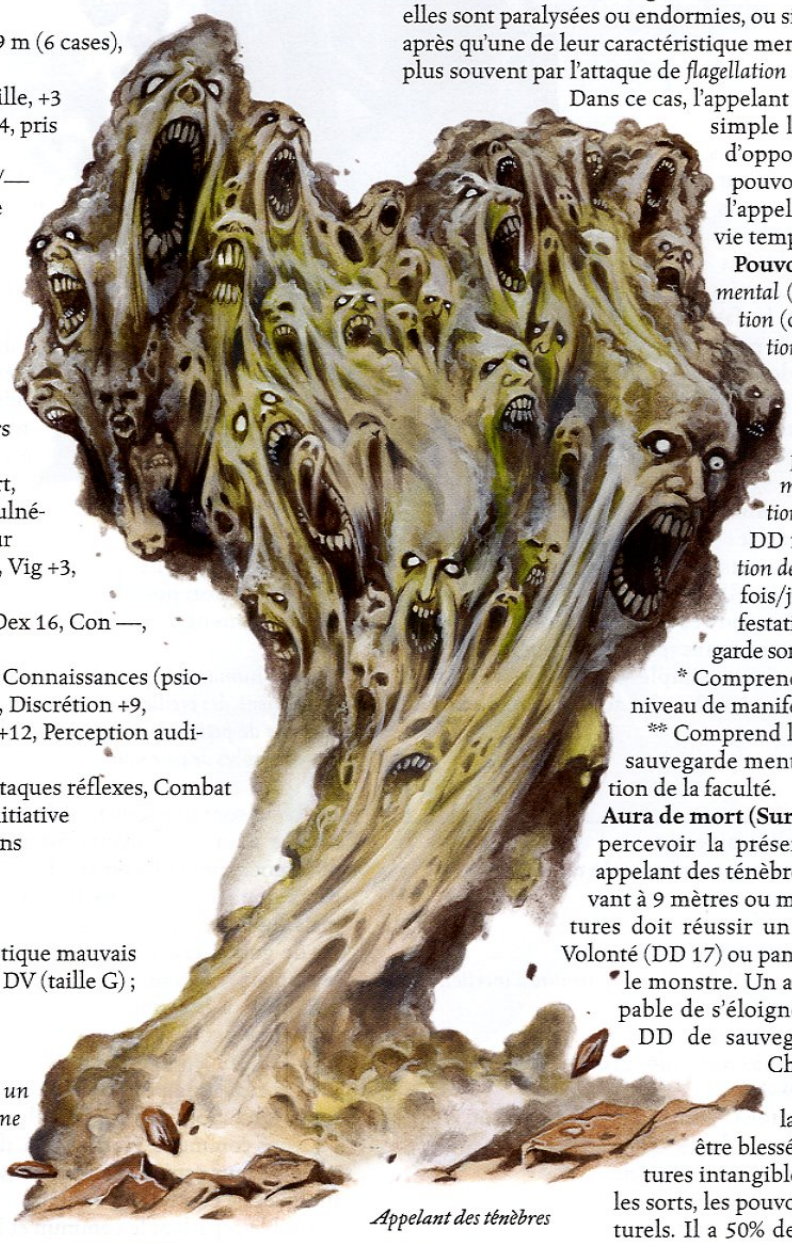
- +2 en Dextérité, +2 en Constitution, +4 en Intelligence, +4 en Sagesse, +4 en Charisme. Comme toutes les créatures intangibles, les acarnés n'ont pas de valeur de Force.
- Taille moyenne.
- La vitesse de base en vol d'un acarné est de 9 mètres (bonne manœuvrabilité).
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Bonus de parade à la CA égal au modificateur de Charisme (minimum +1).
- *Arme naturelle.* Un acarné peut porter une attaque de contact au corps à corps infligeant 1d6 points de dégâts.
- *Attaques spéciales* (voir plus haut). Force télékinésique, pouvoirs psioniques. Un acarné prenant des niveaux de psion (télépathe) ajoute son aptitude raciale de manifestation et ses niveaux de psion pour déterminer sa réserve de points psi, son niveau de personnage psionique, et les facultés qu'il connaît.
- *Particularités* (voir plus haut). Dissolution d'apparence, intangible.
- *Dés de vie raciaux.* Un acarné possède quatre niveaux d'humanoïde monstrueux, ce qui lui confère 4d8 DV, un bonus de base à l'attaque de +4, et des bonus de base de sauvegarde de Réf +4, Vig +1, et Vol +4.

- *Compétences raciales.* Les niveaux d'humanoïdes monstrueux d'un acarné lui confèrent un nombre de points de compétence égal à 7 × (2 + modificateur d'Int). Ses compétences de classe sont : Bluff, Déguisement, Détection, Diplomatie, Intimidation, Perception auditive et Psychologie. Les acarnés bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Bluff et de Déguisement. Lorsqu'il utilise sa faculté de dissolution d'apparence, l'acarné bénéficie d'un bonus de circonstances de +10 à ses tests de Déguisement. S'il peut lire les pensées de son adversaire, il reçoit un bonus de circonstances supplémentaire de +4 à ses tests de Bluff et de Déguisement.
- *Dons raciaux.* Les niveaux d'humanoïdes monstrueux d'un acarné lui confèrent deux dons.
- *Classe de prédilection.* Psion (télépathe).
- *Ajustement de niveau.* +4.

# APPELANT DES TÉNÈBRES

**Mort-vivant (intangible, psionique) de taille G**
**Dés de vie :** 11d12 (71 pv)
**Initiative :** +7
**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), vol 18 m (bonne)
**Classe d'armure :** 14 (–1 taille, +3 Dex, +2 parade), contact 14, pris au dépourvu 11
**Attaque de base/lutte :** +5/—
**Attaque :** contact intangible (+7 corps à corps, 2d6)
**Attaque à outrance :** 4 contacts intangibles (+7 corps à corps, 2d6)
**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m
**Attaques spéciales :** absorption d'âme, pouvoirs psioniques
**Particularités :** aura de mort, intangible, mort-vivant, vulnérabilité à la lumière du jour
**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +3, Vol +9
**Caractéristiques :** For —, Dex 16, Con —, Int 14, Sag 14, Cha 15
**Compétences :** Art psi +12, Connaissances (psionique) +12, Détection +14, Discrétion +9, Fouille +12, Intimidation +12, Perception auditive +14, Psychologie +12
**Don :** Attaque en finesse, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Science de l'initiative
**Environnement :** souterrains
**Organisation :** solitaire
**Facteur de puissance :** 9
**Trésor :** aucun
**Alignement :** toujours chaotique mauvais
**Évolution possible :** 12–22 DV (taille G) ; 23–33 DV (taille TG)
**Ajustement de niveau :** —

*Cette entité apparaît comme un banc ou un nuage de brume blafarde, mais on peut discerner des dizaines de visages humanoïdes hurlant silencieusement dans sa silhouette vaporeuse.*



*Appelant des ténèbres*

Un appelant des ténèbres est une créature intangible composée des esprits de dizaines de victimes ayant péri en proie à la terreur. Il cherche à en attirer d'autres dans une existence infernale et emplie d'effroi.

Les appelants des ténèbres s'expriment rarement, mais lorsqu'ils le font, ils parlent le commun.

## COMBAT

Toutes les créatures redoutent d'être englouties dans le brouillard mortel de l'appelant des ténèbres. Celles qui perdent la vie à cause de cette horreur sont condamnées à partager son éternelle misère.

**Absorption d'âme (Sur).** Toute créature vivante intelligente tuée par un appelant est mentalement absorbée par la conscience du monstre (le corps physique de la victime demeure intact). L'utilisation de ce pouvoir est une action libre. Il procure à l'appelant 12 points de vie temporaires, et un nouveau visage hurlant apparaît de façon permanente dans le nuage qui lui tient lieu de corps.

L'appelant des ténèbres peut également voler l'essence de créatures vivantes intelligentes situées à 18 mètres ou moins si elles sont paralysées ou endormies, ou si elles sont sans défense après qu'une de leur caractéristique mentale a été réduite à 0 (le plus souvent par l'attaque de *flagellation spirituelle* de l'appelant). Dans ce cas, l'appelant doit utiliser une action simple l'exposant aux attaques d'opportunité pour activer ce pouvoir. La victime meurt, et l'appelant gagne 12 points de vie temporaires.

**Pouvoirs psioniques.** *Assaut mental* (7d10, DD 16*), *commotion* (deux cibles, 3d6*), *détection psionique*, *flagellation spirituelle* (2d4, DD 16*) et *perception clairsentiente* à volonté ; *broyage psychique* (DD 13**), *désir morbide* (DD 16) et *suggestion psionique* (trois cibles, DD 14*) 3 fois/jour ; *usurpation de concentration* (DD 18) 1 fois/jour. Niveau 7 de manifestation. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

* Comprend l'amélioration due au niveau de manifestation de l'appelant.

** Comprend le bonus inné de +4 à la sauvegarde mentionné dans la description de la faculté.

**Aura de mort (Sur).** Les animaux peuvent percevoir la présence surnaturelle d'un appelant des ténèbres. Tout animal se trouvant à 9 mètres ou moins d'une de ces créatures doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté (DD 17) ou paniquer et chercher à fuir le monstre. Un animal paniqué et incapable de s'éloigner se recroqueville. Le DD de sauvegarde est basé sur le Charisme de l'appelant.

**Intangible.** Un appelant des ténèbres ne peut être blessé que par les autres créatures intangibles, les armes magiques, les sorts, les pouvoirs magiques ou surnaturels. Il a 50% de chances d'ignorer les



*Illus. de W. Reynolds*

dégâts d'une source tangible, à l'exception des effets de force ou des attaques portées à l'aide d'une arme spectrale. L'appelant peut traverser les objets solides à volonté, mais pas les effets de force. Ses attaques ignorent les armures naturelles, les armures et les boucliers, mais demeurent affectées par les bonus de parade et les effets de force. Cette créature se déplace toujours dans le silence le plus absolu, et aucun test de Perception auditive ne peut permettre de l'entendre (à moins qu'elle ne le désire).

**Mort-vivant.** Un appelant des ténèbres est immunisé contre les attaques mentales, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies et la mort, mais aussi contre tout effet imposant une sauvegarde de Vigueur (à l'exception des effets inoffensifs et ceux fonctionnant sur les objets). Il n'est pas affecté par les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires ou diminutions permanentes des caractéristiques, l'absorption d'énergie, la fatigue, l'épuisement, ou la mort par dégâts excessifs. Un appelant des ténèbres ne peut pas être rappelé à la vie, et *résurrection* ne fonctionne que s'il le désire. Ce monstre voit à 18 mètres dans le noir.

**Vulnérabilité à la lumière du jour (Ext).** Ces monstres sont complètement impuissants à la lumière du soleil (pas à celle produite par un sort de *lumière du jour*) et la fuient. Un appelant pris en plein jour est incapable d'attaquer. Il ne peut entreprendre qu'une action simple ou de mouvement à chaque tour (mais pas les deux), et les actions complexes lui sont interdites.

*Illus. de L. Grant-West*

## BLEU

**Bleu, psion (télépathe) de niveau 1**
**Humanoïde (gobelinoïde, psionique) de taille P**
**Dés de vie :** 1d4+2 plus 4 (10 pv)
**Initiative :** +1
**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)
**Classe d'armure :** 16 (+1 taille, +1 Dex, +4 *armure d'inertie*), contact 12, pris au dépourvu 15
**Attaque de base/lutte :** +0/–6
**Attaque :** bâton (–2 corps à corps, 1d4–2) ou arbalète légère (+1 à distance, 1d6/19–20)
**Attaque à outrance :** bâton (–2 corps à corps, 1d4–2) ou arbalète légère (+1 à distance, 1d6/19–20)
**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m
**Attaques spéciales :** facultés psioniques
**Particularités :** vision dans le noir (18 m)

*Bleu*

**Jets de sauvegarde :** Réf +1, Vig +2, Vol +3
**Caractéristiques :** For 6, Dex 13, Con 14, Int 17, Sag 12, Cha 8
**Compétences :** Art psi +7, Concentration +6, Déplacement silencieux +5, Détection +3, Discrétion +7, Équitation +5
**Dons :** Esquive psionique[S], Corps psionique
**Environnement :** plaines tempérées
**Organisation :** solitaire, patrouille (1 plus 4–9 hommes d'armes gobelins), troupe (2d10 plus 10–100 hommes d'armes gobelins plus 100% de non combattants plus 1 sergent de niveau 3 pour 20 adultes et 1 leader de niveau 4 à 6), troupe de guerre (2d4 plus 10–24 hommes d'armes gobelins montés sur des worgs), ou tribu (4d10 plus 40–400 hommes d'armes gobelins plus 100% de non combattants plus 1 sergent de niveau 3 pour 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4 ou 5, 1 chef de niveau 6 à 8, 10–24 worgs, et 2–4 loups sanguinaires)
**Facteur de puissance :** 1
**Trésor :** normal
**Alignement :** généralement neutre mauvais
**Évolution possible :** selon la classe de personnage
**Ajustement de niveau :** +1

*Ce petit humanoïde possède un visage bleuâtre marqué par un nez proéminent, des oreilles pointues et un font haut. Il a une large bouche pourvue de petits crocs aiguisés et ses yeux brillent d'intelligence. Il porte des robes de cuir noir.*

Les bleus sont une sous-race de gobelins avec une affinité particulière pour les pouvoirs psioniques. Leur peau bleutée les différencie immédiatement du reste de leur peuple, ce qui fait d'eux une cible de choix non seulement pour leurs ennemis mais aussi pour les autres gobelins. Cependant, les communautés de gobelins évoluées essayent tout de même de protéger leurs bleus, car ceux qui parviennent à l'âge adulte renforcent la puissance de la tribu.

Les bleus sont souvent plus petits que les gobelins normaux : ils mesurent à peine 90 cm pour un poids d'environ 20 kg. Ils sont dotés d'une peau bleutée qu'il est impossible de rater, et leurs yeux montrent un peu plus d'intelligence que ceux des gobelins communs. Hormis cela, ils ne sont guère différents du reste de leur espèce. Le plus souvent, ils revêtent de courtes tuniques de cuir teintes en noir.

Les bleus parlent le commun et le gobelin.

La plupart des bleus que l'on rencontre hors de leurs demeures sont des psions. Le profil ci-dessus correspond à un psion de niveau 1.

## COMBAT

Les bleus apportent leur soutien aux gobelins normaux et prennent souvent leur tête au cours d'une bataille dans la bataille (tout en restant à l'arrière).

**Facultés psioniques.** Le bleu décrit ici est un psion de niveau 1.

*Exemple de facultés de psion connues* (3* points psi ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau de la faculté). 1er niveau : *armure d'inertie, assaut mental* (DD 14), *charme psionique* (DD 14). Niveau 1 de manifestation. Les DD de sauvegarde sont liés à l'Intelligence.

* Le bleu décrit ici a déjà manifesté son *armure d'inertie* ; sa réserve est normalement de 4 points psi.

**Compétences.** Les bleus bénéficient d'un bonus racial de +4 à leurs tests de Déplacement silencieux et d'Équitation.

Le psion bleu présenté ici avait les valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 8, Dex 13, Con 14, Int 15, Sag 12, Cha 10.

## LA SOCIÉTÉ DES BLEUS

Les bleus sont souvent mal intégrés à leur tribu. Les autres gobelins se moquent d'eux (mais pas en leur présence), et les chefs ne leur prêtent aucune confiance. Il n'est pas rare que la peur pousse les gobelins normaux à tuer leurs congénères bleus. De fait, les bleus font souvent preuve d'une paranoïa extrême, et ceux qui survivent deviennent cruels, rusés et dangereux. Ils vivent le plus souvent en marge de la tribu, dans une caverne qui leur est réservée. Toutefois, comme leur protection dépend de la communauté, ils ne s'en installent jamais très loin.

Dans les tribus comptant plusieurs bleus, un « conseil bleu » prend quelquefois secrètement le pouvoir et joue le rôle d'éminence grise auprès du chef légitime. Ce genre de tribus est bien plus dangereux que celles qui éliminent leurs bleus.

## PERSONNAGES BLEUS

La plupart des bleus sont des psions, mais ceux qui sont élevés dans des communautés où leur espèce est rare choisissent parfois la voie du prodige.

Les bleus possèdent les traits raciaux suivants.

- –2 en Force, +2 en Intelligence, –2 en Charisme.
- Petite taille. Bonus de +1 à la classe d'armure, bonus de +1 aux jets d'attaque, bonus de +4 aux tests de Discrétion, malus de –4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent à 75 % de ceux des créatures de taille M.
- La vitesse de base au sol d'un bleu est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- *Psionique de naissance.* Les bleus reçoivent 2 point psi supplémentaire au niveau 1.
- *Compétences raciales.* Un personnage bleu bénéficie d'un bonus racial de +4 à ses tests de Déplacement silencieux et d'Équitation.
- *Langues.* D'office : commun, gobelin. Supplémentaires : draconique, elfe, géant, gnoll, orque.
- *Classe de prédilection.* Psion.
- *Ajustement de niveau.* +1.

# CÉRÉBRILITH

**Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal, psionique, tanar'ri) de taille G**
**Dés de vie :** 9d8+63 (103 pv)
**Initiative :** +1
**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)
**Classe d'armure :** 25 (–1 taille, +1 Dex, +15 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 24
**Attaque de base/lutte :** +9/+19
**Attaque :** morsure (+14 corps à corps, 1d8+6)
**Attaque à outrance :** morsure (+14 corps à corps, 1d8+6) et 2 griffes (+9 corps à corps, 1d6+3)
**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m
**Attaques spéciales :** *convocation de tanar'ris*, pouvoirs magiques, pouvoirs psioniques

*Cérébrilith*

*Illus. de S. Wood*

**Particularités :** Extérieur, immunité contre l'électricité et le poison, psionique, réduction des dégâts (10/Bien), résistance à l'acide, au froid et au feu (10), résistance psionique (20), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)
**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +13, Vol +10
**Caractéristiques :** For 22, Dex 13, Con 25, Int 15, Sag 18, Cha 21
**Compétences :** Art psi +12, Concentration +17, Connaissances (mystères) +12, Connaissances (plans) +12, Connaissances (psionique) +12, Déplacement silencieux +11, Détection +22, Discrétion +7, Fouille +12, Perception auditive +22, Psychologie +14, Saut +16
**Dons :** Attaque en puissance, Capacité psionique innée[S], Méditation psionique, Poing psionique percutant, Poing psionique
**Environnement :** Strates Infinies des Abysses
**Organisation :** solitaire ou bande (2–4)
**Facteur de puissance :** 10
**Trésor :** normal
**Trésor :** toujours chaotique mauvais
**Évolution possible** 10–18 DV (taille G) ; 19–27 DV (taille TG)
**Ajustement de niveau :** +9

*Cette monstruosité ressemble à un humanoïde massif d'environ 2,50 mètres de haut. Il est doté d'un cerveau incroyablement développé et son crâne aussi bombé qu'allongé s'étire vers l'arrière, fusionnant complètement avec son dos bossu. Une gueule pleine de crocs jaillit sous son front osseux. Le reste du corps est maigrelet et graisseux, comme s'il exsudait constamment quelque fluide. Ce démon marche sur ses quatre membres, mais il combat toujours debout.*

Les cérébriliths sont des démons dont les pouvoirs déjà effrayants sont d'autant plus renforcés par des facultés psioniques. Ce sont des spécialistes, qui ne rejoignent les armées démoniaques que lorsque cela se révèle nécessaire, pour prendre le dessus sur une menace particulière (comme des créatures et des personnages psioniques mortels). Quand ils ne sont pas pris par cette occupation, ils développent et exercent perpétuellement leurs impressionnantes facultés mentales, seuls ou en petits groupes, en règle générale en chassant des mortels.

Rien n'arrête les cérébriliths quand il s'agit d'abattre un adversaire intelligent. Ils se délectent en observant le cerveau de leurs victimes, une fois retirées ses protections naturelles, espérant ainsi faire de nouvelles découvertes dans les arts mentaux.

## COMBAT

Les cérébriliths ont une prédilection pour les attaques télépathiques. Ils commencent généralement le combat en lançant un barrage d'attaques de *flagellation spirituelle* et d'*invasion du subconscient*. Au corps à corps, les cérébriliths utilisent souvent leur compétence de Concentration pour se focaliser psioniquement afin de pouvoir utiliser Poing psionique ou Poing psionique percutant (ce dernier en conjonction avec Attaque en puissance).

On considère les armes naturelles du cérébrilith (ainsi que les armes qu'il manie éventuellement) comme d'alignement chaotique et mauvais lorsqu'il s'agit de déterminer si une attaque outrepasse leur réduction des dégâts.

***Convocation de tanar'ris* (Mag).** Une fois par jour, un cérébrilith peut tenter de convoquer 4d6 dretchs (voir le *Manuel des Monstres*) ou un autre cérébrilith (35 % de chances de succès). Ce pouvoir équivaut à un sort du 4e niveau.

**Pouvoirs magiques.** *Cercle magique contre le Bien* (DD 18), *détection du Bien*, *profanation*, *rejet du Bien* (DD 20), *téléportation suprême* (personnel + 25 kg d'objets uniquement), *ténèbres maudites* (DD 19) et *ténèbres profondes* à volonté. Niveau 9 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Pouvoirs psioniques.** *Détection psionique*, *flagellation spirituelle* (2d4, DD 19*), *invasion du subconscient* (quatre cibles, DD 20*), *piège spirituel* (5 rounds*), *verrou cérébral* (toute créature dotée d'intelligence, DD 17*) à volonté ; *domination psionique* (24 heures, DD 20*), *forme ectomplasmique* et *sonde mentale* (DD 20) 3 fois/jour ; *assaut mental* (9d10, DD 20*), 1 fois/jour. Niveau 9 de manifestation. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

* Comprend l'amélioration due au niveau de manifestation du cérébrilith.

**Extérieur.** Un cérébrilith ne peut pas être rappelé à la vie, réincarné ou ressuscité (en revanche un *souhait limité*, un *souhait*, un *miracle* ou une *résurrection suprême* peuvent lui rendre la vie). Ce démon voit dans le noir sur 18 mètres.

**Compétences.** Les cérébriliths bénéficient d'un bonus racial de +8 à leurs tests de Détection et de Perception auditive.

# CHAPARDEUR TEMPOREL

**Aberration (psionique) de taille G**
**Dés de vie :** 8d8+16 (52 pv)
**Initiative :** +7
**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)
**Classe d'armure :** 15 (–1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12
**Attaque de base/lutte :** +6/+11
**Attaque :** griffes (+6 corps à corps, 1d6+1)
**Attaque à outrance :** 4 griffes (+6 corps à corps, 1d6+1) et morsure (+1 corps à corps, 1d8) et corne (+1 corps à corps, 1d4)
**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m
**Attaques spéciales :** étreinte, pouvoirs psioniques, vol de temps
**Particularités :** vision dans le noir (18 m)
**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +4, Vol +7
**Caractéristiques :** For 13, Dex 17, Con 14, Int 7, Sag 12, Cha 14
**Compétences :** Acrobaties +6, Détection +7, Perception auditive +7
**Dons :** Esquive, Science de l'initiative, Vigilance
**Environnement :** quelconque
**Organisation :** solitaire
**Facteur de puissance :** 3
**Trésor :** normal
**Alignement :** généralement mauvais (au choix)
**Évolution possible :** 9–15 DV (taille G)
**Ajustement de niveau :** —

*Dotée d'un corps en forme de sac, cette créature se tient en équilibre sur une jambe unique mais puissamment musclée qui se termine par un pied préhensile. Sa tête s'orne d'une corne, de quatre yeux et d'une large bouche. Quatre longs bras aux multiples articulations complètent son anatomie, chacun se terminant par une main aux griffes acérées.*

Les chapardeurs temporels sont des chasseurs qui utilisent leurs facultés psioniques pour pousser leurs proies dans l'avenir, les désorientant et empêchant ainsi l'intervention de leurs compagnons (le cas échéant).

Les chapardeurs temporels sont des parents des chapardeurs éthérés (voir le *Manuel des Monstres*), mais ils sont plus grands et nettement plus agressifs que leurs cousins. Leur peau est jaunâtre et couverte de marques grises et bleues.

Les chapardeurs temporels ne parlent pas.

## COMBAT

Le chapardeur temporel chasse caché, en utilisant son pouvoir de *caméléon* (test de Discrétion +9), attendant qu'une proie potentielle se présente. Il préfère se tenir en embuscade et attendre l'arrivée d'un groupe dont il attaque les arrières afin d'attraper sa victime par surprise. Il bat ensuite rapidement en retraite dans un futur proche.

S'il est sérieusement blessé, le chapardeur s'échappe en utilisant son pouvoir de vol de temps (uniquement sur lui-même) ou de *porte dimensionnelle psionique*.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le chapardeur temporel doit réussir deux attaques de griffes contre une cible de taille G au maximum au cours du même tour de jeu. Cela lui permet d'engager une lutte (action libre ne provoquant pas d'attaque d'opportunité). S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise et peut immédiatement utiliser son aptitude de *vol de temps*.

**Pouvoirs psioniques.** *Caméléon, distraction* (DD 13), *lévitation psionique, marche sur les murs* et *porte dimensionnelle psionique* à volonté ; *barrière mentale* 3 fois/jour. Niveau 8 de manifestation. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Vol de temps (Sur).** Si le chapardeur temporel réussit à assurer une prise sur une créature de taille G ou inférieure, il se cramponne au corps de sa victime et se projette 7 minutes dans le futur (ce « déplacement » est une action libre). Pour un observateur extérieur, les deux adversaires disparaissent dans un miroitement lumineux, puis réapparaissent 7 minutes plus tard au même endroit et dans la même position. Pour eux, il ne s'est pas écoulé une seule seconde. La victime doit réussir un jet de Volonté (DD 16), faute de quoi elle est étourdie pendant 1 round du fait de la désorientation temporelle. Hormis cela, ce pouvoir est identique au *bond temporel* au niveau 8 de manifestation.

*Chapardeur temporel*

*Illus. de D. Martin*

# COUATL, PSIONIQUE

Grâce à leurs sorts profanes, leurs sorts divins et leurs pouvoirs psioniques, les couatls psioniques sont de puissants champions du Bien. Les couatls sont décrits dans le *Manuel des Monstres* ; mais dans une campagne psionique, il convient de leur appliquer les ajustements suivants.

**Couatl**
**Extérieur (natif, psionique) de taille G**
**Attaques spéciales** : constriction (2d8+6), étreinte, pouvoirs psioniques, sorts, venin

## COMBAT

Les couatls psioniques utilisent leurs sorts et leurs pouvoirs psioniques pour attaquer à distance avant de fondre sur leur adversaire.

Les couatls psioniques ne possèdent pas les pouvoirs magiques des couatls normaux. En revanche, ils possèdent des facultés psioniques.

**Pouvoirs psioniques.** *Brume de l'esprit* (DD 15), *détection psionique, lecture des pensées* (DD 15) et *vision de l'aura* à volonté ;— *automorphose, barrière mentale* (2 rounds*), *bouclier de pensées* (résistance psionique 19*) et *changement de plan psionique* 3 fois/jour. Niveau 9 de manifestation. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

* Comprend l'amélioration due au niveau de manifestation du couatl psionique.

# CRÉATION ASTRALE

Les créations astrales sont le fruit de la faculté de métacréativité *création astrale*. Elles sont formées à partir d'ectoplasme brut (une portion du plan Astral ramené sur le plan Matériel). Le niveau d'une création astrale dépend du nombre de points psi dépensés par son créateur lors de sa conception. Néanmoins, les créations astrales diffèrent grandement les unes des autres mêmes lorsqu'elles ont le même niveau, selon les désirs de leur créateur.

*Création astrale*

*Illus. de W. Reynolds*

## COMBAT

Une création astrale obéit aux ordres de son créateur. Au prix d'une action libre, il peut lui ordonner d'attaquer des ennemis précis, d'utiliser une tactique ou des pouvoirs spécifiques, d'accomplir toute autre action, ou même de ne rien faire du tout. La création astrale fait exactement ce que son créateur lui ordonne

En règle générale, une création astrale prend l'apparence d'une masse ectoplasmique animée de forme vaguement humanoïde, mais son créateur peut la façonner comme il le désire dans les limites imposées par la taille de la créature. La qualité de ce « modelage » est déterminée par un test d'Artisanat (sculpture). Un résultat de 10 à 29 permet de modeler une création astrale ressemblant de près au type de créature ayant servi de modèle, alors qu'un résultat de 30 ou plus permet de faire le portrait fidèle d'une créature particulière. Mais quel que soit le résultat du test d'Artisanat (sculpture), l'apparence d'une création astrale ne peut jamais dissimuler la nature surnaturelle du matériau qui la compose.

**Créature artificielle.** Les créations artificielles sont immunisées contre les poisons, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de morts, les effets de nécromancie, les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral), et contre tous les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs). Elles sont en outre immunisées contre les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires et les diminutions permanentes de caractéristique, la fatigue, l'épuisement et l'absorption d'énergie. On ne peut soigner leurs blessures, mais elles peuvent être réparés.

**Pouvoirs spéciaux.** Chaque fois qu'il conçoit une création astrale, le psionique peut choisir de la doter d'un pouvoir spécial. Lorsqu'il manifeste la faculté *création astrale*, il choisit un ou plusieurs pouvoirs spéciaux dans le menu correspondant à celui de sa création

## CONCEPTION D'UNE CREATION ASTRALE

Lorsqu'il manifeste la faculté de *création astrale*, le personnage psionique conçoit la créature de son choix en sélectionnant des options dans un menu spécifié dans profil de la création. Il peut toujours remplacer un choix dans ce menu par deux autres issus du menu précédent (ce qui lui permet par exemple de remplacer un pouvoir du menu B par deux pouvoirs du menu A). Sauf mention contraire, choisir plusieurs fois le même pouvoir dans un menu ne permet pas d'en cumuler les effets

Certains choix confèrent à la création astrale la capacité de manifester certaines facultés sous la forme de pouvoirs psioniques. À moins que l'utilisation de cette faculté ne représente une action libre, une création astrale doit utiliser une action simple pour manifester une telle faculté, et cela l'expose aux attaques d'opportunité. Toutes les facultés de ce type ont un niveau de manifestation égal aux DV de la création ou au niveau de manifestation du créateur (on utilise la valeur la plus faible).

Une création astrale n'a pas à satisfaire aux conditions des dons qui lui sont conférés par un choix dans un menu. Par exemple, une création astrale ayant reçu l'aptitude d'enchaînement n'a pas à répondre aux conditions du don Enchaînement pour pouvoir l'utiliser.

### Menu A

Un personnage psionique concevant une création astrale de niveau 1, 2 ou 3 peut choisir un pouvoir spécial dans ce menu.

**Attaque de coup supérieure (Ext).** La création astrale gagne le don Arme naturelle supérieure (coup) (cf. page 303 du *Manuel des Monstres*).

**Attaque en puissance (Ext).** La création astrale gagne le don Attaque en puissance.

**Célérité (Ext).** La vitesse au sol de base de la création astrale augmente de 3 mètres.

**Croc-en-jambe (Ext).** Lorsque la création réussit une attaque de coup, elle peut tenter un croc-en-jambe contre son adversaire (par une action libre) sans avoir à effectuer d'attaque de contact ou provoquer d'attaque d'opportunité. En cas d'échec, l'adversaire ne peut pas réagir au croc-en-jambe de la création.

**Enchaînement (Ext).** La création astrale gagne le don Enchaînement.

**Fermeté (Ext).** La création astrale gagne 5 points de vie supplémentaires.

**Nage (Ext).** La forme hydrodynamique de la construction astrale lui confère une vitesse de nage de 9 mètres.

**Protection (Ext).** La création astrale bénéficie d'un bonus de parade de +1 à la CA.

**Résistance (Ext).** Choisissez un type d'énergie dans la liste suivante : acide, électricité, feu, froid ou son. La création astrale bénéficie d'une résistance de 5 contre le type d'énergie choisi.

**Science de la bousculade (Ext).** La création astrale gagne le don Science de la bousculade.

**Souplesse du serpent (Ext).** La création astrale reçoit le don Souplesse du serpent.

**Vol (Ext).** La création astrale possède des ailes qui lui confèrent une vitesse en vol de 6 mètres (moyenne).

### Menu B

Un personnage psionique concevant une création astrale de niveau 4, 5 ou 6 peut choisir un pouvoir spécial dans ce menu. Si le personnage le désire, il peut renoncer à ce choix dans le menu B afin de choisir deux pouvoirs dans le menu A.

**Attaque supplémentaire.** Si la création astrale est de taille M ou inférieure, elle bénéficie de deux attaques de coups au lieu d'une lorsqu'elle tente une attaque à outrance. Son bonus aux jets de dégâts pour chaque attaque est égal à son modificateur de Force (il n'est pas multiplié par 1,5).

**Bond (Ext).** Lorsque la création astrale charge un adversaire, elle peut porter une attaque à outrance.

**Châtiment (Sur).** Une fois par jour, la création astrale peut porter une attaque infligeant des dégâts supplémentaires égaux à ses dés de vie.

**Contact empoisonné (Ext).** Lorsque la création astrale réussit à toucher un adversaire au corps à corps, la cible doit réussir une première sauvegarde de Vigueur (DD égal à 10 + 1/2 DV de la création + modificateur de Cha de la création) ou subir un affaiblissement de 1 point de Constitution. Une minute plus tard, elle doit réussir une nouvelle sauvegarde de Constitution contre le même DD ou subir un affaiblissement de 1d2 points de Constitution.

**Contact énergétique (Ext).** Si son créateur est un savant, les coups de la création astrale sont chargé du type d'énergie de son créateur et infligent 1d6 points de dégâts supplémentaire du type en question. Si le PJ n'est pas savant, la création astrale inflige alors 1d4 point de dégâts d'un type d'énergie choisi par le personnage (feu, froid, acide ou électricité) lorsqu'il manifeste la création.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, la création astrale doit réussir une attaque de coup. Elle ne peut l'utiliser que sur un ennemi dont la catégorie de taille est strictement inférieure à la sienne.

**Fermeté supérieure (Ext).** La création astrale gagne 15 points de vie supplémentaires.

**Guérison accélérée (Ext).** La création astrale récupère 2 points de vie par round. Cela ne l'empêche pas d'être immédiatement détruite si son total de pv est réduit à 0.

**Muscles (Ext).** La création astrale bénéficie d'un bonus de +4 à sa valeur de Force.

**Nage supérieure (Ext).** La forme hydrodynamique de la construction astrale lui confère une vitesse de nage de 18 mètres.

**Piétinement (Ext).** En entreprenant une action simple à son tour de jeu, une création astrale de taille G ou plus peut piétiner un adversaire dont la catégorie de taille est strictement inférieure à la sienne. Il lui suffit de marcher sur l'adversaire pour infliger à ce dernier des dégâts égaux à 1d8 + 1,5 × son modificateur de For. La cible peut tenter un jet de Réflexes (DD 10 + 1/2 DV de la création astrale + modificateur de For de la création astrale) pour annuler les dégâts. Elle peut également renoncer à sa sauvegarde afin de tenter une attaque d'opportunité avec un malus de –4 (cf. *Piétinement*, page 313 du *Manuel des Monstres*).

**Protection renforcée (Ext).** La création astrale bénéficie d'un bonus de parade de +4 à la CA..

**Réduction des dégâts supérieure (Ext).** La surface de la création astrale forme une épaisse carapace qui lui confère 3 points supplémentaires de réduction des dégâts (ou une réduction des dégâts de 3/magie si elle en était dénuée).

**Science du critique (Ext).** La création astrale gagne le don Science du critique (coup).

Si la création astrale est au moins de taille G, elle peut porter trois coups au lieu de deux lors d'une attaque à outrance. Hormis cela, ses attaques demeurent inchangées.

**Vol supérieur (Ext).** La création possède des ailes qui lui confèrent une vitesse de base en vol de 12 mètres (moyenne).

### Menu C

Un personnage psionique concevant une création astrale de niveau 7, 8 ou 9 peut choisir un pouvoir spécial dans ce menu. Si le personnage le désire, il peut renoncer à ce choix dans le menu C afin de choisir deux pouvoirs dans le menu B (et chaque sélection dans le menu B peut à son tour être remplacée par deux choix dans le menu A).

**Attaque éclair (Ext).** La création astrale reçoit le don Attaque éclair.

**Attaque en rotation (Ext).** La création astrale reçoit le don Attaque en rotation.

**Commotion (Mag).** Une fois par round, la création astrale peut manifester *commotion* (niveau 7 de manifestation). Il s'agit d'une action libre.

**Constriction (Ext).** La création bénéficie du pouvoir d'étreinte avec ses coups. En outre, chaque fois qu'elle réussit un test de lutte, elle inflige à l'adversaire des dégâts égaux à ceux de ses coups.

**Éclair d'énergie (Mag).** Une fois par tour de jeu, la création astrale peut manifester un *éclair d'énergie* (niveau 8 de manifestation) au prix d'une action simple. C'est le créateur qui détermine le type d'énergie que la création astrale peut manifester au moment où il la crée.

**Éventration (Ext).** La création remplace ses attaques de coups par des attaques de griffes. Les dégâts demeurent les mêmes, mais passent de contondants à perforants. Une création astrale réussissant deux attaques de griffes contre un adversaire particulier au même tour de jeu éventre la cible et lui inflige des dégâts supplémentaires égaux à 1d6 + 1,5 x son modificateur de Force.

**Fermeté exceptionnelle (Ext).** La création astrale reçoit 30 points de vie supplémentaires.

**Glissement dimensionnel (Mag).** Une fois par tour de jeu, la création astrale peut manifester la faculté *glissement dimensionnel* (niveau de manifestation égal à ses DV). Il s'agit d'une action de mouvement.

**Invisibilité naturelle (Sur)** La création astrale est invisible en permanence, même lorsqu'elle attaque. Il s'agit d'une faculté innée, qui n'est pas affectée par le sort *négation de l'invisibilité*.

**Protection suprême (Ext).** La création astrale bénéficie d'un bonus de parade de +8 à la CA.

**Réduction des dégâts suprême (Ext).** La surface extérieure de la création est composée de plaques épaisses et résistantes qui lui confèrent 6 points supplémentaires de réduction des dégâts.

**Résistance psionique (Ext).** La création astrale bénéficie d'une résistance psionique égale à 10 + ses dés de vie.

**Vision aveugle (Ext).** La création astrale possède une vision aveugle d'une portée de 18 mètres.

## CRÉATION ASTRALE DE NIVEAU 1

**Créature artificielle de taille P**
**Dés de vie :** 1d10+10 (15 pv)
**Initiative :** +2
**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 18 (+2 Dex, +5 naturelle, +1 taille), contact 13, pris au dépourvu 16
**Attaque de base/lutte :** +2/–1
**Attaque :** coup (+3 corps à corps, 1d4+3)
**Attaque à outrance :** coup (+3 corps à corps, 1d4+3)
**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m
**Attaques spéciales :** —
**Particularités :** créature artificielle, un pouvoir du menu A, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
**Jets de sauvegarde :** Réf +2, Vig +0, Vol +0
**Caractéristiques :** For 15, Dex 15, Con —, Int —, Sag 11, Cha 10
**Compétences :** —
**Dons :** —
**Environnement :** quelconque
**Organisation :** solitaire
**Facteur de puissance :** 1/2
**Trésor :** aucun
**Alignement :** toujours neutre
**Évolution possible :** —
**Ajustement de niveau :** —

## CRÉATION ASTRALE DE NIVEAU 2

**Créature artificielle de taille M**
**Dés de vie :** 2d10+20 (31 pv)
**Initiative :** +2
**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)
**Classe d'armure :** 18 (+2 Dex, +6 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 16
**Attaque de base/lutte :** +3/+4
**Attaque :** coup (+4 corps à corps, 1d6+4)
**Attaque à outrance :** coup (+4 corps à corps, 1d6+4)
**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m
**Attaques spéciales :** —
**Particularités :** créature artificielle, un pouvoir du menu A, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
**Jets de sauvegarde :** Réf +2, Vig +0, Vol +0
**Caractéristiques :** For 17, Dex 15, Con —, Int —, Sag 11, Cha 10
**Compétences :** —
**Dons :** —
**Environnement :** quelconque
**Organisation :** solitaire
**Facteur de puissance :** 1
**Trésor :** aucun
**Alignement :** toujours neutre
**Évolution possible :** —
**Ajustement de niveau :** —

## CRÉATION ASTRALE DE NIVEAU 3

**Créature artificielle de taille M**
**Dés de vie :** 3d10+20 (36 pv)
**Initiative :** +2
**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)
**Classe d'armure :** 20 (+2 Dex, +8 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 18
**Attaque de base/lutte :** +4/+7
**Attaque :** coup +7 (corps à corps, 1d6+7)
**Attaque à outrance :** coup +7 (corps à corps, 1d6+7)
**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m
**Attaques spéciales :** —
**Particularités :** créature artificielle, un pouvoir du menu A, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +1, Vol +1
**Caractéristiques :** For 21, Dex 15, Con —, Int —, Sag 11, Cha 10
**Compétences :** —
**Dons :** —
**Environnement :** quelconque
**Organisation :** solitaire
**Facteur de puissance :** 2
**Trésor :** aucun
**Alignement :** toujours neutre
**Évolution possible :** —
**Ajustement de niveau :** —

## CRÉATION ASTRALE DE NIVEAU 4

**Créature artificielle de taille M**
**Dés de vie :** 5d10+20 (47 pv)
**Initiative :** +2
**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)
**Classe d'armure :** 22 (+2 Dex, +10 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 20
**Attaque de base/lutte :** +5/+10
**Attaque :** coup (+10 corps à corps, 1d6+10)
**Attaque à outrance :** coup (+10 corps à corps, 1d6+10)
**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m
**Attaques spéciales :** —
**Particularités :** créature artificielle, un pouvoir du menu B, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +1, Vol +1
**Caractéristiques :** For 25, Dex 15, Con —, Int —, Sag 11, Cha 10
**Compétences :** —
**Dons :** —
**Environnement :** quelconque
**Organisation :** solitaire
**Facteur de puissance :** 3
**Trésor :** aucun
**Alignement :** toujours neutre
**Évolution possible :** —
**Ajustement de niveau :** —

## CRÉATION ASTRALE DE NIVEAU 5

**Créature artificielle de taille G**
**Dés de vie :** 7d10+30 (68 pv)
**Initiative :** +1
**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)
**Classe d'armure :** 23 (+1 Dex, +13 naturelle, –1 taille), contact 10, pris au dépourvu 22
**Attaque de base/lutte :** +7/+18
**Attaque :** coup (+13 corps à corps, 1d8+9)
**Attaque à outrance :** 2 coups (+13 corps à corps, 1d8+9)
**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m
**Attaques spéciales :** —
**Particularités :** créature artificielle, réduction des dégâts (5/magie), un pouvoir du menu B, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +2, Vol +2
**Caractéristiques :** For 29, Dex 13, Con —, Int —, Sag 11, Cha 10
**Compétences :** —
**Dons :** —
**Environnement :** quelconque
**Organisation :** solitaire
**Facteur de puissance :** 5
**Trésor :** aucun
**Alignement :** toujours neutre
**Évolution possible :** —
**Ajustement de niveau :** —

## CRÉATION ASTRALE DE NIVEAU 6

**Créature artificielle de taille G**
**Dés de vie :** 10d10+30 (85 pv)
**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement** : 12 m (8 cases)
**Classe d'armure** : 25 (+1 Dex, +15 naturelle, –1 taille), contact 10, pris au dépourvu 24
**Attaque de base/lutte** : +9/+22
**Attaque** : coup (+17 corps à corps, 1d8+11)
**Attaque à outrance** : 2 coups (+17 corps à corps, 1d8+11)
**Espace occupé/allonge** : 3 m/3 m
**Attaques spéciales** : —
**Particularités** : créature artificielle, réduction des dégâts (10/magie), un pouvoir du menu B, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
**Jets de sauvegarde** : Réf +4, Vig +3, Vol +3
**Caractéristiques** : For 33, Dex 13, Con —, Int —, Sag 11, Cha 10
**Compétences** : —
**Dons** : —
**Environnement** : quelconque
**Organisation** : solitaire
**Facteur de puissance** : 7
**Trésor** : aucun
**Alignement** : toujours neutre
**Évolution possible** : —
**Ajustement de niveau** : —

## CRÉATION ASTRALE DE NIVEAU 7

**Créature artificielle de taille G**
**Dés de vie** : 13d10+30 (101 pv)
**Initiative** : +1
**Vitesse de déplacement** : 12 m (8 cases)
**Classe d'armure** : 27 (+1 Dex, +17 naturelle, –1 taille), contact 10, pris au dépourvu 26
**Attaque de base/lutte** : +11/+25
**Attaque** : coup (+20 corps à corps, 1d8+12)
**Attaque à outrance** : 2 coups (+20 corps à corps, 1d8+12)
**Espace occupé/allonge** : 3 m/3 m
**Attaques spéciales** : —
**Particularités** : créature artificielle, réduction des dégâts (10/magie), un pouvoir du menu C, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
**Jets de sauvegarde** : Réf +5, Vig +4, Vol +4
**Caractéristiques** : For 35, Dex 13, Con —, Int —, Sag 11, Cha 10
**Compétences** : —
**Dons** : —
**Environnement** : quelconque
**Organisation** : solitaire
**Facteur de puissance** : 8
**Trésor** : aucun
**Alignement** : toujours neutre
**Évolution possible** : —
**Ajustement de niveau** : —

## CRÉATION ASTRALE DE NIVEAU 8

**Créature artificielle de taille G**
**Dés de vie** : 16d10+30 (118 pv)
**Initiative** : +1
**Vitesse de déplacement** : 12 m (8 cases)
**Classe d'armure** : 29 (+1 Dex, +19 naturelle, –1 taille), contact 10, pris au dépourvu 28
**Attaque de base/lutte** : +14/+30
**Attaque** : coup (+25 corps à corps, 1d8+14)
**Attaque à outrance** : 2 (+25 corps à corps, 1d8+14)
**Espace occupé/allonge** : 3 m/3 m
**Attaques spéciales** : —
**Particularités** : créature artificielle, réduction des dégâts (15/magie), un pouvoir du menu C, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
**Jets de sauvegarde** : Réf +6, Vig +5, Vol +5
**Caractéristiques** : For 39, Dex 13, Con —, Int —, Sag 11, Cha 10
**Compétences** : —
**Dons** : —
**Environnement** : quelconque
**Organisation** : solitaire
**Facteur de puissance** : 9
**Trésor** : aucun
**Alignement** : toujours neutre
**Évolution possible** : —
**Ajustement de niveau** : —

## CRÉATION ASTRALE DE NIVEAU 9

**Créature artificielle de taille TG**
**Dés de vie** : 19d10+40 (144 pv)
**Initiative** : +0
**Vitesse de déplacement** : 15 m (10 cases)
**Classe d'armure** : 33 (+25 naturelle, –2 taille), contact 8, pris au dépourvu 33
**Attaque de base/lutte** : +16/+38
**Attaque** : coup (+28 corps à corps, 2d6+16)
**Attaque à outrance** : 2 coups (+28 corps à corps, 2d6+16)
**Espace occupé/allonge** : 4,50 m/4,50 m
**Attaques spéciales** : —
**Particularités** : créature artificielle, deux particularités du menu C, réduction des dégâts (15/magie), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
**Jets de sauvegarde** : Réf +6, Vig +6, Vol +6
**Caractéristiques** : For 43, Dex 11, Con —, Int —, Sag 11, Cha 10
**Compétences** : —
**Dons** : —
**Environnement** : quelconque
**Organisation** : solitaire
**Facteur de puissance** : 10
**Trésor** : aucun
**Alignement** : toujours neutre
**Évolution possible** : —
**Ajustement de niveau** : —

# CRÉATURE PHRÉNIQUE

Les créatures phréniques ressemblent en tout point aux autres représentants de leur espèce, exception faite de leur puissance mentale hors du commun.

Les monstres dotés de pouvoirs psioniques naturels, comme les flagelleurs mentaux, ne deviennent jamais des créatures phréniques. Ces dernières sont des aberrations parmi leur race, des créatures autrement normales dont l'esprit est plus puissant que celui de leurs congénères. De même, les créatures progressant par classes de personnages sont rarement des créatures phréniques : elles prennent simplement des niveaux dans une classe psionique pour aiguiser leurs aptitudes mentales.

## EXEMPLE DE CRÉATURE PHRÉNIQUE

*Cet horrible monstre a le corps d'un lion, les ailes membraneuses d'un dragon, et une tête humanoïde arborant une gueule pleine de crocs. Ses yeux luisent d'une énergie psychique verte, et sa longue queue se termine par une masse de piquants en fer.*

**Manticore phrénique**
**Créature magique (psionique) de taille G**
**Dés de vie** : 6d10+24 (57 pv)
**Initiative** : +2
**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases), vol 15 m (déplorable)

**Classe d'armure :** 17 (–1 taille, +2 Dex, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15
**Attaque de base/lutte :** +6/+15
**Attaque :** griffes (+10 corps à corps, 2d4+5) ou 6 piquants (+8 à distance, 1d8+2/19–20)
**Attaque à outrance :** 2 griffes (+10 corps à corps, 2d4+5) et morsure (+8 corps à corps, 1d8+2) ; ou 6 piquants (+8 à distance, 1d8+2/19–20)
**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m
**Attaques spéciales :** piquants, pouvoirs psioniques
**Particularités :** odorat, potentiel psionique, résistance psionique (16), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +9, Vol +4
**Caractéristiques :** For 20, Dex 15, Con 19, Int 9, Sag 14, Cha 13
**Compétences :** Détection +10, Perception auditive +6, Survie +2
**Dons :** Arme de prédilection (piquants), Attaque en vol, Attaques multiples, Pistage[S]
**Environnement :** marécages chauds
**Organisation :** solitaire, couple ou harde (3–6)
**Facteur de puissance :** 7
**Trésor :** normal
**Alignement :** généralement loyal mauvais
**Évolution possible :** 7–16 DV (taille G) ; 17–18 DV (taille TG)
**Ajustement de niveau :** +5 (compagnon d'armes)

La manticore phrénique est un féroce prédateur qui chasse en utilisant sa formidable puissance à la fois physique et mentale.

### Combat

À l'instar des manticores ordinaires, la manticore phrénique attaque souvent depuis les airs, abattant ses ennemis par des volées de piquants. Elle utilise ses pouvoirs mentaux pour traquer sa proie et lui tendre une embuscade.

**Piquants (Ext).** En fouettant l'air avec sa queue, la manticore phrénique en libère six piquants (action simple, un jet d'attaque par piquant). Cette attaque a une portée de 54 mètres, sans facteur de portée. Toutes les cibles doivent se trouver à 9 mètres les unes des autres. La manticore peut lancer jusqu'à 24 piquants par jour.

**Pouvoirs psioniques.** *Assaut mental* (6d10, DD 14*), *néant spirituel* (bonus de +4*) et *précognition défensive* (bonus d'intuition de +2*) 3 fois/jour ; *ajustement corporel* (3d12*), *écran de force* (+5 à la CA*) et *verrou cérébral* (tous sauf les aberrations, dragons, élémentaires et Extérieurs, DD 13*) 1 fois/jour. Niveau 6 de manifestation. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

* Comprend l'amélioration due au niveau de manifestation de la créature.

**Psionique de naissance.** Une manticore phrénique possède 1 point psi.

**Compétences.** La manticore psionique bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection.

## CRÉATION D'UNE CRÉATURE PHRÉNIQUE

L'archétype hérité « créature phrénique » peut être ajouté à n'importe quelle créature non dénuée d'intelligence et qui n'appartient pas déjà au sous-type psionique (appelée ci-après « créature de base »). La créature phrénique conserve le profil et les pouvoirs de la créature de base, exceptions faites de ce qui suit.

**Taille et type.** Le type de la créature ne change pas, à moins qu'il ne s'agisse d'un animal (auquel cas elle devient une créature magique [animal altéré]). Les créatures phréniques ont le sous-type psionique.

*Manticore phrénique*

Illus. de W. England

**Pouvoirs psioniques (Mag).** Une créature phrénique est dotée des facultés psioniques décrites ci-dessous, en fonction de ses DV. Ces facultés sont cumulables. Sauf mention contraire, chaque faculté est utilisable une fois par jour. Niveau de manifestation égal aux DV de la créature. Les DD de sauvegarde des facultés psioniques d'une créature phrénique sont liés au Charisme.

| DV | Facultés |
|---|---|
| 1–2 | *précognition défensive* 3 fois/jour ; *écran de force* 1 fois/jour |
| 3–4 | *assaut mental* et *néant spirituel* 3 fois/jour |
| 5–6 | *ajustement corporel* et *verrou cérébral* 1 fois/jour |
| 7–8 | *répugnance* et *souffle* 1 fois/jour |
| 9–10 | *forteresse d'intellect* 3 fois/jour ; *broyage psychique* 1 fois/jour |
| 11–12 | *domination psionique* 1 fois/jour |
| 13–14 | *courant d'énergie* et *forteresse de volonté indomptable* 1 fois/jour |
| 15–16 | *téléportation psionique* 3 fois/jour |
| 17–18 | *fission* 1 fois/jour |
| 19–20 | *cri ultime* 1 fois/jour |

**Particularités.** La créature phrénique conserve toutes les particularités de la créature de base et gagne les suivantes.

*Psionique de naissance.* Une créature phrénique reçoit 1 point psi supplémentaire.

*Résistance psionique* (*Ext*). La résistance psionique d'une créature phrénique est égale à ses DV +10.

**Caractéristiques.** Augmentez comme suit les caractéristiques de la créature de base : Int +2 (si son Int est de 3 ou plus), Sag +2, Cha +4.

**Dons.** Une créature phrénique peut acquérir des dons psioniques si elle répond aux conditions qui leurs sont associées.

**Facteur de puissance.** Jusqu'à 5 DV, comme la créature de base +1 ; de 6 à 10 DV, comme la créature de base +2 ; à partir de 11 DV, comme la créature de base +3

**Ajustement de niveau.** Comme la créature de base +2.

## CRISTAL PSI

**Créature artificielle de taille TP**
**Dés de vie :** égaux à ceux du maître (pv égaux à la moitié de ceux du maître)
**Initiative :** +2
**Vitesse de déplacement :** 9 m (4 squares), escalade 6 m*
**Classe d'armure :** 16 (+4 taille, +2 Dex*), contact 16, pris au dépourvu 14
**Attaque de base/lutte :** +0/–17
**Attaque :** —
**Attaque à outrance :** —
**Espace occupé/allonge :** 30 cm/0
**Attaques spéciales :** —
**Particularités :** créature artificielle, pouvoirs des cristaux psi (autopropulsion, esquive extraordinaire, lien télépathique, personnalité, transfert d'effet psionique, vue), solidité (8)
**Jets de sauvegarde :** identiques à ceux du maître
**Caractéristiques :** For 1*, Dex 15*, Con —, Int 6, Sag 10, Cha 10
**Compétences :** Déplacement silencieux +6, Détection +6, Escalade +14*, Fouille +2, Perception auditive +6
**Dons :** Vigilance
**Environnement :** quelconque
**Organisation :** solitaire
**Facteur de puissance :** inclus dans celui de son maître
**Trésor :** aucun
**Alignement :** identique à celui du maître
**Évolution possible :** —
**Ajustement de niveau :** —
* Si la faculté d'autopropulsion a été activée.

*Ce cristal luisant est de la taille d'une petite main humaine. Des membres ectoplasmiques jaillissent de ses facettes.*

*Cristaux psi*

Un cristal psi est la manifestation externe artificielle d'une petite partie de la conscience d'un personnage psionique. Il s'agit toujours de la création et du compagnon d'un psion, d'un prodige ou de personnages dotés de facultés similaires.

Le cristal psi décrit ici est celui d'un personnage psionique de niveau 1.

### COMBAT

Les attributs d'un cristal psi dépendent de son maître. Ses dés de vie sont égaux à ceux de son maître (on ne prend en compte que les niveaux de psion ou de prodige), ses points de vie sont égaux à la moitié de ceux son maître, et ses bonus de sauvegarde sont identiques à ceux de son maître.

**Créature artificielle.** Les cristaux psi sont immunisés contres les poisons, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral), et contre tous les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs). Ils sont en outre immunisés contre les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires de caractéristique, les diminutions permanentes de caractéristique, l'épuisement et l'absorption d'énergie. On ne peut soigner leurs blessures, mais ils peuvent être réparés. Contrairement à la plupart des créatures artificielles, les cristaux psi n'ont ni la vision nocturne, ni la vision dans le noir.

**Pouvoirs des cristaux psi.** Le cristal psi décrit ici dispose des particularités suivantes : autopropulsion, esquive extraordinaire, lien télépathique, personnalité, transfert d'effet psionique, vue. Ces capacités sont décrites page 30 du Chapitre 2. Si son maître choisit de ne pas activer sa capacité d'autopropulsion, le cristal psi est réduit à une vitesse de base de 0 et n'a aucune valeur de Force ou de Dextérité.

**Compétences.** Si sa faculté d'autopropulsion a été activée, un cristal psi utilise son modificateur de Dextérité plutôt que celui de Force lors des tests d'Escalade. Il bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10, même lorsqu'il est pressé ou en danger.

## CRYSMAL

**Élémentaire (psionique, Terre) de taille P**
**Dés de vie :** 6d8+6 (33 pv)
**Initiative :** +2
**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), creusement 6 m.
**Classe d'armure :** 21 (+1 taille, +2 Dex, +8 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 19
**Attaque de base/lutte :** +4/+2
**Attaque :** dard (+7 corps à corps, 1d3+3)
**Attaque à outrance :** dard (+7 corps à corps, 1d3+3)
**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m
**Attaques spéciales :** pouvoirs psioniques
**Particularités :** élémentaire, immunité contre le froid et le feu, réduction des dégâts (5/contondants), résistance à l'électricité (15)
**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +8, Vol +2
**Caractéristiques :** For 15, Dex 14, Con 12, Int 6, Sag 10, Cha 14
**Compétences :** Détection +10, Escalade +5, Estimation +9, Perception auditive +2, Saut +5
**Dons :** Réflexes surhumains, Vigilance, Vigueur surhumaine
**Environnement :** souterrains
**Organisation :** solitaire ou facette (2–5)
**Facteur de puissance :** 3
**Trésor :** bien précieux normaux (×2) (gemmes uniquement)
**Alignement :** loyal (au choix)
**Évolution possible :** 7–12 DV (taille M) ; 13–18 DV (taille G)
**Ajustement de niveau :** —

*Cette créature possède un corps semblable à celui d'un scorpion, mais mesurant près d'un mètre de long et entièrement constitué de minéraux. Six fragments cristallins et incurvés lui permettent de se mouvoir, tandis qu'une pointe de cristal forme un dard parfait.*



*Illus. de M. Moore*

Conglomérat de pierre et de cristal, un crysmal cherche uniquement à perpétuer son espèce. Ces créatures transforment les minéraux communs en bébés crysmaux. Les gemmes constituent l'incontournable terreau de ce cycle reproductif : il faut 8 à 10 d'entre elles et chacune doit afficher une valeur de 25 po au moins.

Les crysmaux comprennent le terreux mais sont incapables de parler.

*Crysmal*

## COMBAT

Ces créatures préfèrent se reproduire paisiblement, mais elles doivent parfois se mettre à la recherche de cristaux pour assouvir leurs instincts de reproduction. Les crysmaux n'hésitent donc pas à attaquer les créatures bipèdes, dont ils ont appris qu'elles transportent souvent des gemmes.

**Pouvoirs psioniques.** *Assaut mental* (2d10, DD 13*), *contrôle d'objet*, *contrôle des sons*, *détection psionique* et *néant spirituel* à volonté ; *porte dimensionnelle psionique* 3 fois/ jour. Niveau 2 de manifestation. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

* Comprend l'amélioration due au niveau de manifestation du crysmal.

**Compétences.** Les crysmaux bénéficient d'un bonus racial de +8 à leurs tests de Détection et d'Estimation.

# DEMI-GÉANT

**Demi-géant, homme d'armes de niveau 1**
**Géant (psionique) de taille M**
**Dés de vie :** 1d8+2 (6 pv)
**Initiative :** –1
**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)
**Classe d'armure :** 13 (–1 Dex, +4 armure d'écailles), contact 9, pris au dépourvu 13
**Attaque de base/lutte :** +1/+7
**Attaque :** épée à deux mains de taille G (+4 corps à corps, 3d6+3/19–20) ou javeline de taille G (+0 à distance, 1d8+2)
**Attaque à outrance :** épée à deux mains de taille G (+4 corps à corps, 3d6+3/19–20) ou javeline de taille G (+0 à distance, 1d8+2)
**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m
**Attaques spéciales :** pouvoirs psioniques
**Particularités :** puissante carrure, tolérance au feu, vision nocturne
**Jets de sauvegarde :** Réf –1, Vig +4, Vol –1
**Caractéristiques :** For 15, Dex 9, Con 14, Int 10, Sag 9, Cha 8
**Compétences :** Détection +1, Perception auditive +1
**Dons :** Arme de prédilection (épée à deux mains)
**Environnement :** déserts chauds
**Organisation :** équipe (2–4), escouade (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6), ou troupe (30–100 plus 150% de non combattants plus 1 sergent de niveau 3 pour 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5, et 3 capitaines de niveau 7)
**Facteur de puissance :** 1
**Trésor :** normal
**Alignement :** généralement neutre bon
**Évolution possible :** selon la classe de personnage
**Ajustement de niveau :** +1

*Cette imposante créature humanoïde à la peau cuivrée et au regard sombre atteint presque la taille d'un ogre. Elle mesure près de 2,40 mètres de haut et porte une gigantesque épée à deux mains.*

Les demi-géants possèdent du sang humain et géant. Même s'ils sont plus proches des humains que des géants par la taille, leur stature n'en demeure pas moins impressionnante. Leur taille dépasse 2,10 mètres et peut même atteindre 2,40 mètres, et leur poids oscille entre 125 et 200 kg, les hommes étant nettement plus grands et plus massifs que les femmes. La plupart des demi-géants ont des cheveux noirs finement tressés et une peau sombre et cuivrée. Les demi-géants apprécient pour la plupart les vêtements de luxe lorsqu'ils peuvent se le permettre, et n'hésitent pas à porter des tenues exubérantes ou intimidantes.

Malgré leur apparence imposante, les demi-géants sont dotés d'une sensibilité humaine. Ils sont curieux, avides de coopérer et de communiquer, et ont une inclinaison naturelle vers la gentillesse (bien sûr, il y a des exceptions). Afin de souligner leur origine humaine, les demi-géants parlent le commun. Nombre d'entre eux apprennent également le géant.

La plupart des demi-géants qu'on rencontre loin de chez eux sont des hommes d'armes. Le profil ci-dessus est celui d'un homme d'armes de niveau 1.

## COMBAT

Grâce au sang de géant qui coule dans leurs veines, les demi-géants sont capables d'utiliser des armes conçues pour des créatures plus grandes qu'eux. Ils tirent un immense plaisir à utiliser ces armes imposantes pour impressionner leurs adversaires.

**Pouvoirs psioniques.** *Choc* (DD 10) 1 fois/jour. Niveau de manifestation égal à la moitié des DV (minimum 1). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Puissante carrure (Ext).** La stature des demi-géants leurs permet d'agir fréquemment comme s'ils étaient d'une catégorie de taille de plus. Chaque fois qu'un demi-géant est sujet à un modificateur de taille ou un modificateur de taille spécial lors d'un test opposé (comme c'est le cas en situation de lutte et lors des tentatives de bousculade et de crocs-en-jambe), le demi-géant est considéré comme d'une catégorie de taille de plus si cela lui procure un avantage. On considère également le demi-géant comme d'une catégorie de taille de plus lorsqu'on

*Illus. de D. Martin*

détermine s'il peut être affecté par les attaques spéciales d'une créature reposant sur la taille (comme l'étreinte ou l'engloutissement). Un demi-géant peut utiliser des armes conçues pour les créatures d'une taille de plus que lui sans subir de malus.

En revanche, l'espace qu'il occupe et son allonge correspondent à ceux d'une créature de sa véritable taille. Les avantages de ce trait racial sont cumulables à ceux des pouvoirs, facultés et sorts qui modifient la catégorie de taille de leur cible.

**Tolérance au feu (Ext).** Les demi-géants bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets de sauvegarde contre les sorts et effets de feu.

L'homme d'armes demi-géant présenté ici avait les valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

## PERSONNAGES DEMI-GÉANTS

Les demi-géants possèdent les traits raciaux suivants.

- +2 en Constitution, +2 en Force, –2 en Dextérité.
- Taille moyenne.
- La vitesse au sol de base d'un demi-géant est de 9 mètres.
- Vision nocturne.
- *Psionique de naissance.* Les demi-géants reçoivent 2 points psi supplémentaires au niveau 1, quelle que soit la classe de personnage qu'ils adoptent (psionique ou non).
- *Puissante carrure* (voir plus haut).
- *Tolérance au feu.* Les demi-géants bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets de sauvegarde contre les sorts et effets de feu.
- *Attaques spéciales* (voir plus haut). Facultés psioniques.
- *Langues.* D'office : commun. Supplémentaires : draconique, géant, gnoll, igné.
- *Classe de prédilection.* Guerrier psychique.
- *Ajustement de niveau.* +1.

*Demi-géant*

# DÉVOREUR D'INTELLECT

**Aberration (Mal, psionique) de taille P**
**Dés de vie :** 6d8+15 (42 pv)
**Initiative :** +5
**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)
**Classe d'armure :** 21 (+1 taille, +5 Dex, +5 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 16
**Attaque de base/lutte :** +4/+1
**Attaque :** griffes (+6 corps à corps, 1d3+1)
**Attaque à outrance :** 4 griffes (+6 corps à corps, 1d3+1)
**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m
**Attaques spéciales :** pouvoirs psioniques, vol de corps
**Particularités :** immunité contre le feu, réduction des dégâts (10/adamantium), résistance à l'électricité (15), résistance psionique (23), vision aveugle (18 m), vulnérabilité à la *protection contre le Mal*
**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +4, Vol +6
**Caractéristiques :** For 13, Dex 21, Con 15, Int 12, Sag 12, Cha 14
**Compétences :** Bluff + 15, Concentration +11 (+15 quand il manifeste sur la défensive), Déplacement silencieux +16, Discrétion +14, Perception auditive +14
**Dons :** Capacité psionique innée[S], Course verticale, Manifestation de combat, Robustesse
**Environnement :** souterrains
**Organisation :** solitaire ou clique (2–4)
**Facteur de puissance :** 7
**Trésor :** 50% de pièces; biens précieux normaux (×2), objets normaux
**Alignement :** toujours chaotique mauvais
**Évolution possible :** 7–8 DV (taille P) ; 9–15 DV (taille M) ; 16–18 DV (taille G)
**Ajustement de niveau :** +6

*Ce monstre a l'aspect d'un cerveau désincarné monté sur quatre pattes bestiales et griffues. De la taille d'un chien, il se déplace avec une terrifiante rapidité. Une membrane transparente et scintillante recouvre le corps de cette horreur.*

Les dévoreurs d'intellect chassent des proies vivantes, parfois sur l'ordre d'un maître puissant, et prennent possession de leur corps après en avoir dévoré le cerveau, ce qui leur permet de s'infiltrer dans des régions riches en proies ou de pratiquer l'espionnage pour le compte de leur maître.

Ces créatures comprennent le commun, mais doivent posséder un corps pour être à même de parler. Une telle créature connaît également les langues que sa plus récente victime maîtrisait.

## COMBAT

Un dévoreur d'intellect traque la proie qu'il s'est choisie en utilisant *brume de l'esprit* et *compression* pour demeurer invisible jusqu'à ce que sa victime se retrouve seule. Il commence par un barrage d'attaques télépathiques à base de *flagellation spirituelle* et d'*invasion du subconscient*, puis il charge et frappe à l'aide de ses griffes mortelles, accompagnant parfois ses attaques physiques de *coup douloureux*. Une fois sa victime neutralisée, le dévoreur d'intellect utilise généralement sa faculté de *vol de corps* pour posséder et animer le cadavre. Il se fait alors passer pour sa victime et se met en quête d'une autre proie.



Illus. de J. Jarvis

**Pouvoirs psioniques.** *Brume de l'esprit, compression, détection psionique, flagellation spirituelle* (2d4, DD 16*), *invasion du subconscient* (trois cibles, DD 16*) et *néant spirituel* (+5 aux sauvegardes de Vol*) à volonté ; *ajustement corporel* (2d12*), *coup douloureux* et *forteresse d'intellect* 3 fois/jour. Niveau 7 de manifestation. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

* Comprend l'amélioration due au niveau de manifestation du dévoreur d'intellect.

**Vol de corps (Mag).** Lorsqu'un dévoreur d'intellect vainc une proie esseulée, il consomme entièrement son cerveau, puis entre dans son crâne. Au prix d'une action complexe l'exposant aux attaques d'opportunité, il peut faire fusionner son corps et celui d'une créature morte de taille P ou plus. Le dévoreur ne peut pas fusionner son corps dans celui d'une créature immunisée contre les coups critiques.

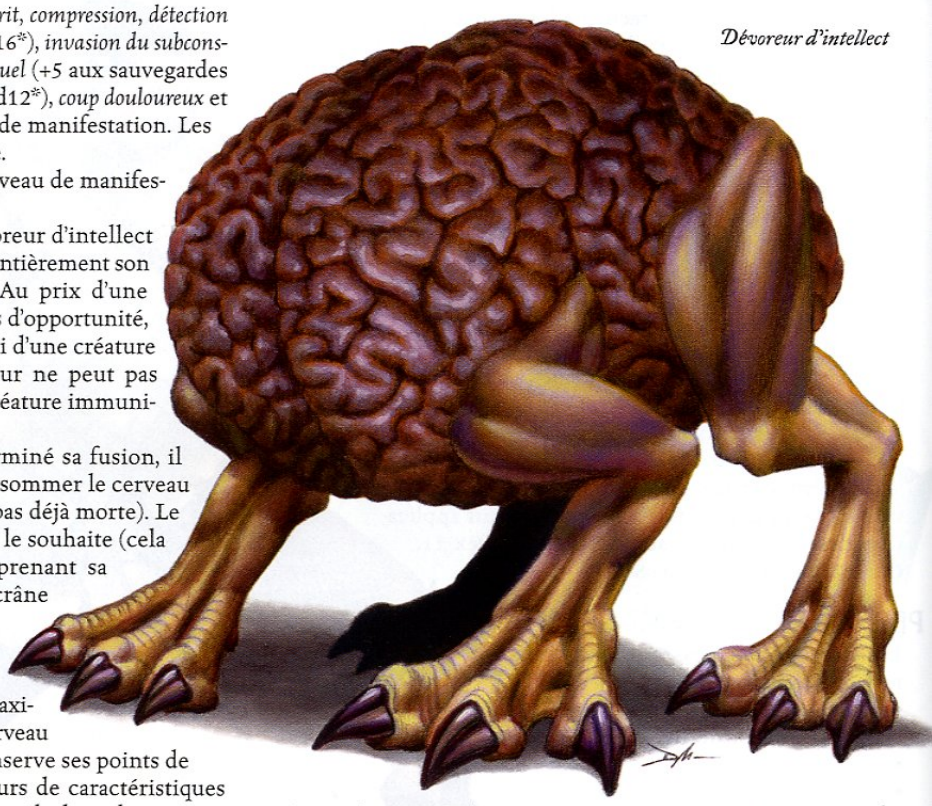
Quand un dévoreur d'intellect a terminé sa fusion, il utilise sa puissance psionique pour consommer le cerveau de sa victime (ce qui la tue si elle n'est pas déjà morte). Le dévoreur peut quitter ce corps dès qu'il le souhaite (cela représente une action simple) en reprenant sa forme normale, ce qui fait exploser le crâne de sa victime.

Après avoir consommé le cerveau de sa victime, le dévoreur d'intellect peut choisir d'animer le corps pendant un maximum de sept jours comme s'il était le cerveau d'origine de la victime. Le dévoreur conserve ses points de vie, ses jets de sauvegardes et ses valeurs de caractéristiques mentales, ainsi que ses facultés psioniques. Il adopte les particularités et valeurs de caractéristiques physiques de la victime, comme s'il avait utilisé *métamorphose* pour prendre l'apparence de la victime. Tant qu'il occupe le corps, le dévoreur d'intellect peut utiliser les langues que la victime connaissait et il connaît les informations essentielles sur l'identité et la personnalité de la victime, mais n'a accès ni à ses connaissances ni à ses souvenirs.

**Vision aveugle (Ext).** Le dévoreur d'intellect est capable de déceler de la présence de créatures situées dans un rayon de 30 mètres par des moyens non visuels.

**Vulnérabilité à la *protection contre le Mal* (Ext).** On considère le dévoreur d'intellect comme une créature convoquée en ce qui concerne la *protection contre le Mal*.

**Compétences.** Le dévoreur d'intellect bénéficie d'un bonus de racial de +8 aux tests de Bluff, ce qui l'aide à faire passer le corps possédé pour la personne originelle. Il reçoit également un bonus racial de +8 à ses tests de Déplacement silencieux et de Perception auditive.



*Dévoreur d'intellect*

*Illus. de D. Martin*

## DÉVOREUR DE PENSÉES

**Aberration (psionique) de taille P**
**Dés de vie :** 3d8 (13 pv)
**Initiative :** +8
**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)
**Classe d'armure :** 17 (+1 taille, +4 Dex, +2 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 13
**Attaque de base/lutte :** +2/–1
**Attaque :** +4 contact au corps à corps (dévorer les pensées)
**Attaque à outrance :** +4 contact au corps à corps (dévorer les pensées)
**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m
**Attaques spéciales :** dévorer les pensées, pouvoirs psioniques
**Particularités :** forme éthérée, vision dans le noir (18 m)
**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +1, Vol +4
**Caractéristiques :** For 12, Dex 18, Con 11, Int 7, Sag 12, Cha 14
**Compétences :** Détection +5, Discrétion +10, Perception auditive +5
**Dons :** Science de l'initiative, Vigilance
**Environnement :** plan Éthéré
**Organisation :** solitaire ou groupe (1–3)
**Facteur de puissance :** 2
**Trésor :** aucun
**Alignement :** généralement neutre
**Évolution possible :** 4–6 DV (taille P)
**Ajustement de niveau :** —

*Longue de près d'un mètre, cette créature est constituée de protomatière éthérée et vaporeuse au travers de laquelle on peut distinguer son squelette. Elle affiche une silhouette de félin doté du crâne et des serres d'un oiseau de proie.*

Les dévoreurs de pensées sont des créatures étranges qui se nourrissent de l'énergie mentale des êtres matériels. Leur capacité à passer rapidement entre les plans Matériel et Éthéré fait d'eux des adversaires redoutables.

Les dévoreurs de pensées ne parlent pas.

### COMBAT

Le dévoreur de pensée se cache sur le plan Éthéré dans l'attente d'un être intelligent, ou mieux d'un psionique. Une fois sa proie localisée, il pénètre dans le plan Matériel et tente de la surprendre. Après une attaque réussie, il se retire rapidement sur son plan d'origine pour digérer son repas.

Un dévoreur de pensées peut passer un maximum de 10 rounds consécutifs sur le plan Matériel avant que sa chair vaporeuse ne se dissipe et qu'il ne meure. S'il est grièvement blessé, il bat en retraite dans le plan Éthéré plutôt que de poursuivre le combat.

**Dévorer les pensées (Sur).** Cette créature est capable de drainer des points psi quand elle parvient à effectuer une attaque de contact au corps à corps. Chaque contact draine 6

*Dévoreur de pensées*

*Illus. de L. Grant-West*

points psi à la victime (ou moins, si cette dernière n'en avait pas autant). Face à des créatures non psioniques, elle inflige 1 point d'affaiblissement temporaire d'Intelligence, ce qui lui fournit autant de nourriture que 6 points psi.

Le dévoreur de pensées a besoin de 12 PP quotidiens pour survivre, mais se gavera sur une proie affaiblie.

**Pouvoirs psioniques.** *Détection psionique, distraction* (DD 13), *hébétement psionique* (DD 13*) et *précognition* à volonté ; *bouclier de pensées* 3 fois/jour. Niveau 3 de manifestation. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

* Comprend l'amélioration due au niveau de manifestation du dévoreur de pensées.

**Forme éthérée (Sur).** Le dévoreur de pensées peut passer du plan Éthéré au plan Matériel par le biais d'une action de mouvement, puis retourner dans le plan Éthéré par le biais d'une action libre. Hormis cela, cette faculté est semblable à la faculté de *forme éthérée*.

## DROMITE

**Dromite, homme d'armes de niveau 1**
**Humanoïde monstrueux (psionique) de taille P**
**Dés de vie :** 1d8+1 (5 pv)
**Initiative :** +0
**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)
**Classe d'armure :** 18 (+1 taille, +3 armure naturelle, +3 armure de cuir cloutée, +1 rondache), contact 11, pris au dépourvu 18
**Attaque de base/lutte :** +1/–3
**Attaque :** épée longue (+3 corps à corps, 1d6/19–20) ou arbalète légère (+2 à distance, 1d6/19–20)
**Attaque à outrance :** épée longue (+3 corps à corps, 1d6/19–20) ou arbalète légère (+2 à distance, 1d6/19–20)
**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m
**Attaques spéciales :** pouvoirs psioniques
**Particularités :** odorat, résistance au feu (5), vision dans le noir (18 m)
**Jets de sauvegarde :** Réf +0, Vig +3, Vol –2
**Caractéristiques :** For 11, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 7, Cha 10
**Compétences :** Détection +4, Escalade +2
**Dons :** Arme de prédilection (épée longue), Combat en aveugle[S]
**Environnement :** souterrains
**Organisation :** escouade (2–4), compagnie (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3 à 6), ou régiment (30–100 plus 100% de non combattants plus 1 sergent de niveau 3 pour 20 adultes, 5 lieutenants de niveau 5, 3 capitaines de niveau 7, 6–10 scarabées géants, et 2–5 scarabées géants de monte)
**Facteur de puissance :** 1/2
**Trésor :** normal
**Alignement :** généralement neutre
**Évolution possible :** selon la classe de personnage
**Ajustement de niveau :** +1

*Cet humanoïde fait environ la moitié de la taille d'un humain. Il a une peau dure incrustée de chitine, des yeux à facettes semblables à ceux d'un insecte, et deux petites antennes qui se dressent sur son front.*

Surnommés les « hommes-blattes » par les ignorants, les dromites ont au moins autant de points communs avec les humains qu'avec les insectes. Toutefois, la différence majeure entre les dromites et la plupart des autres races est leur nature androgyne. Il n'y a ni mâles ni femelles chez les dromites, qui sont d'ailleurs dénués de toute caractéristique sexuelle.

Les dromites mesurent environ 90 cm de haut et pèsent rarement plus de 15 kg. Ils possèdent des yeux à facettes irisées. Les dromites portent d'épaisses bottes et des vêtements légers, et certains se content parfois d'un simple harnais solide.

Les dromites parlent le commun.

La plupart des dromites qu'on rencontre hors de leurs demeures sont des hommes d'armes. Les caractéristiques présentées ici sont celle d'un homme d'armes de niveau 1.

## COMBAT

Les dromites préfèrent se cacher et lancer leurs attaques psioniques lorsque l'ennemi approche. N'étant pas très rapides, ils comptent davantage sur les abris et le camouflage que sur la mobilité.

**Pouvoirs psioniques.** *Rayon d'énergie* (feu, 1d6+1) 1 fois/jour . Niveau 1 de manifestation. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. (D'autres dromites manifestent plutôt des rayons d'énergie à base d'électricité, de froid ou de son ; le type d'énergie du rayon d'énergie correspond toujours à celui contre lequel le dromite est résistant).

L'homme d'armes dromite présenté ici avait les valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

## PERSONNAGES DROMITES

Les dromites possèdent les traits raciaux suivants.

- +2 en Charisme, –2 en Force, –2 en Sagesse.
- Petite taille. Bonus de +1 à la classe d'armure, bonus de +1 aux jets d'attaque, bonus de +4 aux tests de Discrétion, malus de –4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent à 75 % de ceux des créatures de taille M
- La vitesse au sol de base des dromites est de 6 mètres.
- Bonus d'armure naturelle de +3.
- *Psionique de naissance.* Les dromites gagnent 1 point psi supplémentaire au niveau 1.
- *Attaques spéciales* (voir plus haut). Pouvoirs psioniques.
- *Particularités* (voir plus haut). Odorat, résistance au feu 5 (d'autres dromites possèdent plutôt une résistance au froid, à l'électricité ou au son).
- *Compétences raciales.* Les yeux à facettes des dromites leur confèrent un bonus racial de +2 aux tests de Détection.
- *Dons raciaux.* Les dromites reçoivent gratuitement le don Combat en aveugle.
- *Langues.* D'office : commun. Supplémentaires : gnome, gobelin, nains, terreux.
- *Classe de prédilection.* Prodige.
- *Ajustement de niveau.* +1.

*Illus. de W. Reynolds*

*Dromite*

# DUERGAR, PSIONIQUE

Également appelés nains gris, les duergars sont une race austère et belliqueuse vivant loin sous la surface de la terre dans d'imposantes cités-forges. Les duergars sont décrits dans le *Manuel des Montres* ; dans une campagne psionique, il convient toutefois de leur appliquer les ajustements suivants.

**Duergar, homme d'armes de niveau 1**
**Humanoïde (nain, psionique) de taille M**
**Attaques spéciales :** pouvoirs psioniques, traits des duergars

## COMBAT

Tous les duergars disposent de facultés psioniques. Ils utilisent leur pouvoir d'*invisibilité* pour tendre des embuscades mortelles à leurs ennemis.

Un duergar psionique ne possède pas les pouvoirs magiques de duergars normaux. En revanche, il est doté de facultés psioniques.

**Pouvoirs psioniques.** *Extension, invisibilité* 1 fois/jour.

Ces pouvoirs ont les mêmes effets qu'une faculté (ou un sort) manifestée par un psion (ou un ensorceleur) ayant les mêmes DV que le duergar (niveau 3 minimum) et n'affectent que le duergar et ce qu'il porte sur lui.

## PERSONNAGES DUERGARS

Les duergars possèdent les traits raciaux suivants.

- +2 en Constitution, –4 en Charisme.
- Taille moyenne.
- La vitesse de base au sol des duergars est de 6 mètres. Cependant, ils peuvent se déplacer à cette vitesse même lorsqu'ils portent une armure intermédiaire ou lourde, ou une charge intermédiaire ou lourde (contrairement aux autres créatures, dont la vitesse est réduite dans cette situation).
- Vision dans le noir sur 36 mètres.
- Immunité contre la paralysie, les fantasmes et le poison.
- Bonus racial de +2 aux sauvegardes contre les sorts et les effets magiques.
- *Stabilité.* Les nains gris sont exceptionnellement stables. Ils bénéficient d'un bonus de +4 sur les tests de caractéristique joués pour résister à une bousculade ou un croc-en-jambe, à condition d'être debout sur le sol (et pas en train de grimper, de voler ou sur une monture).
- *Connaissance de la pierre.* Cette faculté confère au duergar un bonus racial de +2 à tous les tests de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle, ce qui leur permet entre autres de repérer les murs coulissants, les pièges à base de pierre, les constructions récentes (même si celles-ci ont été conçues pour se mêler à l'ancien), les planchers et plafonds dangereux, etc. Elle fonctionne également si la surface travaillée n'est pas en pierre, pour peu qu'elle en ait l'aspect. Un nain gris approchant à moins de 3 mètres de l'endroit travaillé a droit à un test de Fouille automatique, et il peut utiliser cette compétence comme un roublard pour détecter les pièges intégrés à la roche. Il sait également à tout instant à quelle profondeur il se trouve sous terre, de même qu'un humain distingue sans réfléchir le haut du bas. Les duergars ont un sixième sens pour tout ce qui touche à la pierre, que leur habitant souterrain leur donne de nombreuses occasions d'exploiter et d'affiner.

- *Pouvoirs psioniques. Extension, invisibilité* 1 fois/jour. Ces aptitudes affectent uniquement le duergar et ce qu'il porte sur lui. Niveau de manifestation égal aux DV (minimum 1).
- *Psionique de naissance.* Les duergars reçoivent 3 points psi supplémentaires au niveau 1. Cet avantage ne leur permet en aucun cas de manifester des facultés (sauf s'ils ont acquis cette capacité par un autre biais, par exemple en prenant des niveaux dans une classe psionique).
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les orques (y compris les demi-orques) et les gobelinoïdes (y compris les gobelins, hobgobelins et gobelours).
- Bonus d'esquive de +4 à la CA contre les créatures de type géant (comme les ogres, les trolls et les géants des collines).
- *Sensibilité à la lumière (Ext).* Les duergars sont éblouis s'ils se retrouvent à la lumière du jour ou dans la zone d'effet d'un sort de *lumière du jour.*
- Les nains gris bénéficient d'un bonus racial de +4 à leurs tests de Déplacement silencieux et d'un bonus racial de +1 à leurs tests de Détection et de Perception auditive. Ils profitent également d'un bonus racial de +2 à leurs tests d'Artisanat et d'Estimation en rapport avec la pierre ou le métal.
- *Langues.* D'office : commun des Profondeurs, commun, nain. Supplémentaires : draconique, géant, gobelin, orque, terreux.
- *Classe de prédilection.* Guerrier.
- *Ajustement de niveau.* +1.

*Un duergar utilise* extension *pour doubler sa taille.*

**Environnement** : quelconque
**Organisation** : congrégation (2–4), escouade (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3 à 6), ou troupe (30–100 plus 150% de non combattants plus 1 sergent de niveau 3 pour 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5, et 3 capitaines de niveau 7)
**Facteur de puissance** : 1/2
**Trésor** : normal
**Alignement** : généralement neutre
**Évolution possible** : selon la classe de personnage
**Ajustement de niveau** : +0

*Cette personne n'a rien de particulier, si ce n'est des yeux un peu pâles et creux. Elle porte de longs cheveux roux et arbore une armure de cuir cloutée.*

On ne naît pas élian : on le devient. Les élians sont des humains qui ont choisi d'abandonner leur humanité pour une existence nouvelle, alimentée par l'énergie psionique. De fait, les élians ne se reproduisent que lorsqu'ils le décident consciemment. Même dans ce cas, leurs « enfants » sont des humains adultes pleinement constitués. Cette renaissance psionique s'accompagne d'une agilité mentale accrue.

La plupart des élians mesurent presque 1,80 mètre et pèsent aux environs de 90 kg. Les mâles sont parfois plus grands et plus lourds que les femelles, mais ce n'est pas systématique. Les jeunes élian (c'est-à-dire ceux dont la création remonte à moins de deux siècles) ont une peau pâle, des cheveux roux, et une apparence juvénile. En revanche, les élians dont l'âge dépasse deux siècles ont une apparence aussi diversifiée que les humains, et peuvent arborer des coupes de cheveux particulières, des vêtements fantaisie, des tatouages, des bijoux percés dans la chair, etc.

Les élians parlent le commun.

Certains élians rencontrés loin de chez eux sont des hommes d'armes ; le profil ci-dessus correspond à un homme d'armes de niveau 1. La majorité des élians sont des psions ou des guerriers psychiques.

## ÉLIAN

**Élian, homme d'armes de niveau 1**
**Aberration (psionique) de taille M**
**Dés de vie** : 1d8+1 (5 pv)
**Initiative** : +0
**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)
**Classe d'armure** : 14 (+3 armure de cuir cloutée, +1 rondache), contact 10, pris au dépourvu 14
**Attaque de base/lutte** : +1/+2
**Attaque** : marteau de guerre (+3 corps à corps, 1d8+1/×3) ou arc long (+1 à distance, 1d8/×3)
**Attaque à outrance** : marteau de guerre (+3 corps à corps, 1d8+1/×3) ou arc long (+1 à distance, 1d8/×3)
**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m
**Attaques spéciales** : —
**Particularités** : résilience, résistance, satiété
**Jets de sauvegarde** : Réf +0, Vig +3, Vol –1
**Caractéristiques** : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 6
**Compétences** : Escalade +3, Saut +3
**Don** : Arme de prédilection (marteau de guerre)

### COMBAT

Les élians comptent chaque fois que possible sur leur énergie psionique pour assurer leur sécurité en améliorant leurs jets de sauvegarde ou en réduisant les dégâts qu'ils subissent.

**Résilience (Sur).** Au prix d'une action immédiate, un élian peut réduire les dégâts qu'il s'apprête à subir de 2 points par point psi dépensé.

**Résistance (Sur).** Au prix d'une action immédiate, un élian peut dépenser 1 point psi afin de bénéficier d'un bonus racial de +4 à ses jets de sauvegarde jusqu'au début de son prochain tour de jeu.

**Satiété (Sur).** En dépensant 1 point psi, l'élian n'a pas besoin de boire ou de manger pendant 24 heures.



*Illus. de J. Pavelec*

L'homme d'armes élian présenté ici avait les valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

## PERSONNAGES ÉLIANS

Les élians possèdent les traits raciaux suivants.

- –2 en Charisme.
- Taille moyenne.
- La vitesse au sol de base d'un élian est de 9 mètres.
- Aucune vision dans le noir.
- *Psionique de naissance.* Les élians reçoivent 2 points psi supplémentaires au niveau 1.
- *Particularités* (voir ci-dessus). Résilience, résistance, satiété
- *Langues.* D'office : commun.
- *Classe de prédilection.* Psion.
- *Ajustement de niveau.* +0.

# FLAGELLEUR MENTAL, PSIONIQUE

Créatures des profondeurs obscures loin sous la surface du monde, les flagelleurs mentaux, également appelés illithids, sont peut-être les plus célèbres et les plus redoutés de toutes les créatures dotées de pouvoirs mentaux. Les flagelleurs mentaux sont décrits dans le *Manuel des Monstres* ; dans une campagne psionique, il convient toutefois de leur appliquer les ajustements suivants.

**Flagelleur mental**
**Aberration (psionique) de taille M**
**Attaques spéciales :** décervelage, *décharge mentale*, étreinte, facultés psioniques
**Particularités :** résistance psionique (25), télépathie (30 m)
**Compétences :** Bluff +11, Concentration +11, Connaissances (psionique) +12, Déguisement +3 (+5 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +10, Détection +11, Discrétion +10, Perception auditive +11, Psychologie +7, Utilisation d'objets psioniques +7
**Dons :** Attaque en finesse, Manifestation de combat, Science de l'initiative

## COMBAT

Les flagelleurs mentaux psioniques utilisent des tactiques similaires à celles des illithids décrits dans le *Manuel des Monstres*. Leur arme la plus dangereuse est probablement leur *décharge mentale*, mais ils maîtrisent également tout un éventail de facultés psioniques allant des attaques telles que *flagellation* et *assaut mental* aux effets de coercition tels que *domination psionique*.

Un flagelleur mental psionique préfère utiliser sa *décharge mentale* comme attaque principale, puisqu'elle n'entame pas sa réserve de points psi.

Un flagelleur mental psionique ne possède pas les pouvoirs magiques des illithids normaux. En revanche, il dispose de facultés psioniques.

**Facultés psioniques.** Un flagelleur mental psionique manifeste ses facultés comme un psion (télépathe) de niveau 9. Les DD de sauvegarde sont liés à l'Intelligence.

*Exemple de facultés de psion connues* (90 points psi, DD de sauvegarde égal à 14 + niveau de la faculté). 1er niveau : *assaut mental* (DD 15*), *charme psionique* (DD 15*), *détection psionique, précognition défensive, vigueur* ; 2e niveau : *équilibre corporel, flagellation spirituelle* (DD 16*), *invasion du subconscient* (DD 16*), *lecture des pensées* (DD 16*), *lévitation psionique, suggestion psionique* (DD 16*) ; 3e niveau : *ajustement corporel, barrière mentale, dissipation psionique* ; 4e niveau : *domination psionique* (DD 18*), *forteresse d'intellect, porte dimensionnelle psionique* ; 5e niveau : *changement de plan psionique, sonde mentale* (DD 19*).

* Cette faculté peut être améliorée.

*Élian*

# FOLUGUB

**Aberration de taille M**
**Dés de vie :** 4d8+12 (30 pv)
**Initiative :** +3
**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)
**Classe d'armure :** 18 (+3 Dex, +5 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 15
**Attaque de base/lutte :** +3/+3
**Attaque :** langue (+6 contact au corps à corps, liquéfaction)
**Attaque à outrance :** langue (+6 contact au corps à corps, liquéfaction) et morsure (+1 corps à corps, 2d4)
**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m
**Attaques spéciales :** liquéfaction de cristal
**Particularités :** odorat, vision dans le noir (18 m)
**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +4, Vol +5

*Folugub*

*Illus. de l'élian de S. Belledin*
*Illus. du folugub de L. Grant-West*

**Caractéristiques :** For 10, Dex 17, Con 17, Int 2, Sag 13, Cha 11
**Compétences :** Déplacement silencieux +4, Détection +6, Perception auditive +6
**Dons :** Attaque en finesse, Vigilance
**Environnement :** souterrains
**Organisation :** solitaire ou couple
**Facteur de puissance :** 2
**Trésor :** aucun
**Alignement :** toujours neutre
**Évolution possible :** 5–6 DV (taille M) ; 7–14 DV (taille G)
**Ajustement de niveau :** —

*Cette créature ressemble à un scarabée de 2 mètres de long pour un de haut. Sa carapace protectrice luit et scintille d'un éclat cristallin. Un organe semblable à une langue de près d'un mètre de long s'agite frénétiquement entre ses mandibules.*

Les folugubs dissolvent les cristaux afin de s'en nourrir. Leur langue transforme les objets cristallins (et notamment les gemmes) en une gelée gluante qu'ils peuvent aspirer. Les folugubs sont un véritable fléau pour les groupes d'aventuriers équipés d'objets psioniques, car la plupart de ces objets contiennent des cristaux qui attirent ces créatures.

## COMBAT

Grâce à son odorat, un folugub peut détecter la présence de cristaux à 27 mètres de distance. Une fois qu'il a perçu l'odeur d'un cristal, il n'y a pas grand-chose qui puisse l'en détourner. Le folugub cesse généralement le combat lorsqu'il a liquéfié un cristal afin de le dévorer. La créature prend pour cible le plus gros objet en cristal à sa portée.

**Liquéfaction de cristal (Ext).** Un folugub réussissant une attaque de contact avec sa langue change instantanément l'état du cristal qu'il touche, le faisant passer de l'état solide à l'état liquide et lui ôtant ainsi toute valeur. Un simple contact peut détruire jusqu'à 1,50 mètre cube de cristal. Les objets magiques ou psioniques composés de cristaux (y compris les armes et armures cristallines) doivent réussir un jet de Réflexes (DD 19) ou être liquéfiés. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme et comprend un modificateur racial de +4.

Une arme cristalline infligeant des dégâts à un folugub se liquéfie instantanément.

# GITHYANKI, PSIONIQUE

Les githyankis sont décrits dans le *Manuel des Monstres* ; dans une campagne psionique toutefois, il convient de leur appliquer les ajustements suivants.

La plupart des githyankis rencontrés hors de leur territoire sont des hommes d'armes ; on peut néanmoins croiser des githyankis psions, guerriers psychiques, magiciens (qu'on appelle sorciers) et même des githyankis multiclassés (surnommés *gishs*).

**Githyanki, homme d'armes de niveau 1**
**Humanoïde (extraplanaire, psionique) de taille M**
**Attaques spéciales :** pouvoirs psioniques
**Particularités :** résistance psionique (6), traits des githyankis, vision dans le noir (18 m)

## COMBAT

Les githyankis sont des combattants aguerris, familiers des tactiques d'embuscade, de couverture et des attaques psioniques à distance.

Les githyankis psioniques ne possèdent pas les pouvoirs magiques et la résistance à la magie des githyankis normaux. En revanche, ils possèdent des pouvoirs psioniques et une résistance psionique.

**Pouvoirs psioniques.** *Hébétement psionique* (DD 10) et *main lointaine* 3 fois/jour. Niveau 1 de manifestation. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Résistance psionique (Ext).** La résistance psionique d'un githyanki psionique est égale à ses 5 + ses dés de vie.

## PERSONNAGES GITHYANKIS

La plupart des personnages githyankis sont des guerriers ou des psions. Les githyankis possèdent les traits raciaux suivants.

- +2 en Dextérité, +2 en Constitution, –2 en Sagesse.
- Taille moyenne.

*Githyanki*

*Illus. de S. Wood*

- La vitesse de base au sol d'un githyanki est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- *Psionique de naissance.* Les githyankis psioniques reçoivent 3 points psi supplémentaires au niveau 1.
- *Pouvoirs psioniques.* Au lieu des pouvoirs magiques décrits dans le *Manuel des Monstres*, les githyankis psioniques gagnent les pouvoirs psioniques suivants.

| Niveau | Pouvoirs psioniques |
|---|---|
| 1–2 | *hébétement psionique* et *main lointaine* 3 fois/jour |
| 3–5 | *membrane de dissimulation* 3 fois/jour |
| 6–8 | *porte dimensionnelle* 3 fois/jour |
| 9+ | *poussée télékinésique* 3 fois/jour ; *changement de plan psionique* 1 fois/jour |

Niveau de manifestation égal à la moitié des DV (minimum 1). Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

- *Résistance psionique.* La résistance psionique d'un githyanki est égale à 5 + ses DV.
- *Langues.* D'office : commun, gith. Supplémentaires : abyssal, céleste, commun des Profondeurs, draconique, infernal.
- *Classe de prédilection.* Guerrier.
- *Ajustement de niveau.* +2.

## GITHZERAI, PSIONIQUE

Les githzerais sont d'impitoyables humanoïdes qui vivent dans le plan des Limbes, à l'abri de leurs monastères secrets.

Les githzerais sont décrits dans le *Manuel des Monstres* ; dans une campagne psionique toutefois, il convient de leur appliquer les ajustements suivants.

Le profil présenté ici est celui d'un homme d'armes de niveau 1. De nombreux githzerais sont des moines, mais leurs monastères comptent également des guerriers psychiques, des âmes acérées, des ensorceleurs, des roublards et des githzerais multiclassés (qu'on appelle *zerths*).

**Githzerai, homme d'armes de niveau 1**
**Humanoïde (extraplanaire, psionique) de taille M**
**Classe d'armure :** 17 (+3 Dex, +4 *armure d'inertie*), contact 13, pris au dépourvu 14
**Attaques spéciales :** pouvoirs psioniques
**Particularités :** résistance psionique (6), vision dans le noir (18 m)

### COMBAT

Lors des combats au corps à corps, les hommes d'armes githzerais (mais aussi les roublards et les moines) sont souvent soutenus par des ensorceleurs. Un githzerai psionique ne possède pas les pouvoirs magiques, le pouvoir d'armure d'inertie ou la résistance à la magie des githzerais normaux. En revanche, il est doté de facultés psioniques (y compris *armure d'inertie*) et d'une résistance psionique.

**Pouvoirs psioniques.** *Armure d'inertie, commotion, hébétement psionique* (DD 10) et *saut de chat* 3 fois/jour. Niveau 1 de manifestation. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Résistance psionique (Ext).** La résistance psionique d'un githzerai est égale à 5 + ses DV.

### PERSONNAGES GITHZERAIS

Les githzerais possèdent les traits raciaux suivants.

- +6 en Dextérité, +2 en Sagesse, –2 en Intelligence.
- Taille moyenne.
- La vitesse au sol de base d'un githzerai est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- *Psionique de naissance.* Les githzerais psioniques gagnent 2 points psi supplémentaires au niveau 1.
- *Pouvoirs psioniques.* Plutôt que les pouvoirs magiques et le pouvoir d'armure d'inertie décrits dans le *Manuel des Monstres*, les githzerais psioniques gagnent les pouvoirs psioniques suivants : *armure d'inertie, commotion, hébétement psionique* (DD 10 + 1/2 DV + modificateur de Cha) et *saut de chat* 3 fois/jour. Les githzerais de niveau 11 ou plus peuvent également utiliser *changement de plan psionique* 1 fois/jour. Le niveau de manifestation est égal à la moitié des DV du githzerai (minimum 1). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.
- *Résistance psionique.* La résistance psionique d'un githzerai est égale à ses DV +5.
- *Langues.* D'office : commun, gith. Supplémentaires : abyssal, céleste, commun des Profondeurs, draconique, slaad.
- *Classe de prédilection.* Moine.
- *Ajustement de niveau.* +2.

*Illus. de S. Wood*

*Githzerai*

## GLOUTON GRIS

**Créature magique de taille TG**
**Dés de vie :** 9d10+36 (85 pv)
**Initiative :** –1
**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)
**Classe d'armure :** 20 (–2 taille, –1 Dex, +13 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 20

**Attaque de base/lutte :** +9/+25
**Attaque :** morsure (+15 corps à corps, 2d8+8)
**Attaque à outrance :** morsure (+15 corps à corps, 2d8+8) et 2 griffes (+10 corps à corps, 2d6+4)
**Espace occupé/allonge :** 4,50 m/3 m
**Attaques spéciales :** exhalation antipsionique
**Particularités :** odorat, résistance psionique (20), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +10, Vol +7
**Caractéristiques :** For 27, Dex 9, Con 19, Int 2, Sag 15, Cha 20
**Compétences :** Détection +3, Perception auditive +7, Saut +14
**Dons :** Esprit hostile, Esprit scellé, Nature antipsionique, Pistage[S], Volonté de fer
**Environnement :** souterrains
**Organisation :** solitaire, couple ou clique (3–5)
**Facteur de puissance :** 7
**Trésor :** aucun
**Alignement :** toujours neutre
**Évolution possible :** 10–20 DV (taille TG) ; 21–27 DV (taille Gig)
**Ajustement de niveau :** —

*Glouton gris*

*Cette créature de forme vaguement humanoïde mesurerait près de 5,40 mètres si elle se tenait debout, mais elle déambule dans une position penchée et bestiale, se servant autant de ses mains griffues que de ses jambes pour se déplacer. Sa peau est rude et couverte de verrues, et sa gueule déborde de dents aussi pointues que des aiguilles.*

Le glouton gris est un terrifiant prédateur dont l'unique raison d'être est d'éradiquer les créatures psioniques et les individus dotés de facultés psioniques. La furie obsessive avec laquelle il les traque et les détruit est impressionnante. Heureusement pour les psioniques du monde entier, leurs origines artificielles font que les gloutons gris sont rares.

Les gloutons gris sont les descendants des victimes d'expériences effectuées sur des individus qui avaient déjà été victimes d'ennemis psioniques. Remplis de haine envers ceux qui utilisent les pouvoirs mentaux, ces pauvres âmes formaient de parfaits cobayes pour les jeteurs de sorts profanes cherchant une arme contre leurs ennemis psioniques. Les mages à l'origine de ce programme de reproduction magique modelèrent les corps autrefois humains en formes tellement extrêmes que leur conscience même fut étouffée. Il ne leur reste plus qu'une haine instinctive envers tout ce qui touche aux pouvoirs psioniques. Ces monstres ne doivent pas leur nom à la couleur de leur fourrure, mais à la matière grise imprégnée de force psionique dont ils sont si avides.

## COMBAT

Un glouton gris s'en prend à toutes les créatures psioniques, ainsi qu'à tout ce qui se trouve entre lui et une proie psionique. Bien sûr, un glouton gris doit manger (et il a besoin d'une quantité considérable de nourriture pour alimenter son imposante forme) aussi n'hésite-t-il pas à s'en prendre à n'importe quelle créature lorsqu'il a faim. Mais il abandonne automatiquement sa cible si une proie psionique apparaît. Les seules créatures qu'il refuse de manger sont les elfes (et il n'apprécie guère le goût des nains). Aucun défi ne semble le faire reculer, même si cela implique qu'il se retrouve au milieu d'un puissant groupe de psioniques.

Lorsqu'il attaque, le glouton gris utilise les dons d'Esprit hostile et de Nature antipsionique afin de compliquer la vie de ses adversaires psioniques.

**Exhalation antipsionique (Sur).** Par une action libre, le glouton gris peut exhaler un nuage de gaz translucide et bleu pâle qui occupe un cube adjacent de 3 mètres de côté. Ce gaz est un poison psionique ; l'effet initial est la perte de 1d4 points psi, et l'effet secondaire est la perte de 3d4 points psi (jet de Vigueur DD 18 pour annuler). Les créatures et personnages psioniques affectés soustraient les points psi perdus à leur réserve. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution. Une fois qu'un glouton gris a utilisé son exhalation, il doit attendre 4 rounds avant de pouvoir s'en servir à nouveau.

# MARIONNETTISTE

**Créature magique (psionique) de taille I**
**Dés de vie :** 1/4 d10 (1 pv)
**Initiative :** +2
**Vitesse de déplacement :** 1,50 m (1 case)
**Classe d'armure :** 20 (+8 taille, +2 Dex), contact 20, pris au dépourvu 18
**Attaque de base/lutte :** +1/–20
**Attaque :** morsure (+4 corps à corps, 1d2–5)
**Attaque à outrance :** morsure (+4 corps à corps, 1d2–5)
**Espace occupé/allonge :** 15 cm/0
**Attaques spéciales :** esclavage, pouvoirs psioniques
**Particularités :** camouflage mental, protection de l'hôte, télépathie (6 m), vision aveugle (18 m)
**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +2, Vol +5
**Caractéristiques :** For 1, Dex 15, Con 11, Int 14, Sag 16, Cha 14
**Compétences :** Détection +7, Discrétion +22, Perception auditive +7, Psychologie +7
**Dons :** Volonté de fer
**Environnement :** souterrains
**Organisation :** solitaire ou meute (2–8)
**Facteur de puissance :** 1



Illus. de W. England

**Trésor :** aucun
**Alignement :** généralement loyal mauvais
**Évolution possible :** —
**Ajustement de niveau :** —

*Cette sangsue de couleur brun foncé ne possède apparemment ni véritable anatomie ni organes sensoriels.*

Les marionnettistes sont des parasites psioniques qui expérimentent indirectement la vie de leurs victimes en prenant le contrôle de leur esprit.

Une fois qu'il a établi son contrôle sur quelqu'un (dorénavant appelé hôte), il se fixe à sa peau, dans un endroit dissimulé par de la fourrure, des poils ou des vêtements. Il tire ses nutriments du sang de son hôte, mais il est si petit que ses besoins sont très réduits. Ce n'est que lorsqu'il y a au moins vingt marionnettistes sur une même personne – un fait très rare – qu'il y a un risque pour la santé de cette dernière.

Les marionnettistes cherchent à infecter secrètement la société d'autres créatures et à prendre leur contrôle, afin d'avoir une source permanente de corps. Ils ne parlent pas, sauf par l'intermédiaire du corps qu'ils dirigent, auquel cas ils peuvent utiliser toutes les langues connues de leur hôte (généralement le commun).

*Marionnettiste*

## COMBAT

Le marionnettiste utilise ses pouvoirs psioniques en même temps que sa faculté d'esclavage pour dominer un hôte potentiel. Une fois ceci fait, il dépend entièrement des capacités physiques et mentales de celui-ci, bien qu'il puisse se servir de ses facultés psioniques pour améliorer leur efficacité lors d'une situation particulièrement dangereuse. On rencontre le plus fréquemment ces créatures lorsqu'elles voyagent discrètement sur quelqu'un, et leur présence n'est pas connue de la plupart de leurs adversaires.

**Esclavage (Ext).** Lorsqu'un marionnettiste établit un contact physique avec une personne qu'il a charmée (le marionnettiste maintient sa prise grâce à de fins filaments qu'il infiltre dans sa victime), le sujet se comporte comme s'il était dominé. La tactique habituelle des marionnettistes consiste à commencer par charmer leurs victimes avant de « demander » à ces dernières de les ramasser. Tant que le marionnettiste demeure en contact avec sa victime, la domination demeure active, même dans le cas où un test indique que l'effet devrait normalement être brisé.

**Pouvoirs psioniques.** *Barrière mentale, charme psionique* (DD 13) et *détection psionique* 3 fois/ jour. Niveau 1 de manifestation. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Camouflage mental (Sur).** Les sorts de divinations et les facultés de clairvoyance sont incapables d'identifier la nature psionique du marionnettiste.

**Protection de l'hôte (Ext).** Un marionnettiste contrôlant un hôte est considéré comme un objet magique tenu en ce qui concerne les jets de sauvegarde, même si le marionnettiste est pris directement pour cible.

Un marionnettiste attaché à son hôte est considéré comme une créature en situation de lutte lorsqu'un adversaire tente de le frapper plutôt que son hôte (ce dernier n'est en revanche pas considéré comme en situation de lutte).

**Télépathie (Sur).** Un marionnettiste peut communiquer télépathiquement avec toute créature dotée d'un langage est située à moins de 6 mètres.

**Vision aveugle (Ext).** Le marionnettiste est capable de localiser les êtres situés dans un rayon de 18 mètres sans pour autant user de moyens visuels.

## MARIONNETTISTE, MEURTRISSEUR

**Créature magique (psionique) de taille P**
**Dés de vie :** 3d10+15 (31 pv)
**Initiative :** +3
**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)
**Classe d'armure :** 16 (+3 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 13
**Attaque de base/lutte :** +3/+1
**Attaque :** morsure (+6 corps à corps, 1d6+2)
**Attaque à outrance :** morsure (+6 corps à corps, 1d6+2) et 2 lames caudales (+1 corps à corps, 1d4+1)
**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

*Meurtrisseur*

*Illus. du marionnettiste de W. Reynolds*
*Illus. du meurtrisseur de W. England*

**Attaques spéciales** : pouvoirs psioniques
**Particularités** : télépathie (6 m), vision aveugle (18 m)
**Jets de sauvegarde** : Réf +6, Vig +8, Vol +4
**Caractéristiques** : For 14, Dex 17, Con 21, Int 11, Sag 12, Cha 12
**Compétences** : Déplacement silencieux +6, Détection +6, Discrétion +10, Perception auditive +6
**Dons** : Vigilance, Volonté de fer
**Environnement** : souterrains
**Organisation** : solitaire ou couvée (2–5)
**Facteur de puissance** : 2
**Trésor** : aucun
**Alignement** : toujours neutre
**Évolution possible** : 4–6 DV (taille P) ; 7–9 DV (taille M)
**Ajustement de niveau** : —

*Cette sangsue dépassant 1 mètre de long possède un corps épais d'un brun sombre. Sa bouche n'est pas fendue mais se déploie comme la coiffe d'un cobra, révélant une cavité remplie de dents qui paraît trop grande pour son corps. Deux lames chitineuses et frémissantes sortent de son dos.*

Les marionnettistes communs (voir plus haut) sont des parasites psioniques qui contrôlent mentalement leur hôte. Mais il arrive qu'une méthode d'asservissement nettement plus directe et violente soit nécessaire : c'est là qu'interviennent les meurtrisseurs (également appelés marionnettistes sanguinaires).

*Ménade*

Même si on le connaît mal, le cycle de reproduction des marionnettistes communs semble impliquer la ponte de minuscules œufs. S'il le désire, le marionnettiste peut manipuler mentalement un œuf afin de produire un marionnettiste sanguinaire plutôt qu'un spécimen normal. Même s'ils possèdent la faculté de contrôler mentalement ses victimes, les meurtrisseurs se contentent souvent de tuer directement les menaces.

## COMBAT

Les meurtrisseurs utilisent leurs pouvoirs psioniques pour renforcer leur mortelle efficacité en combat, et leur pouvoir de *barrière mentale* pour augmenter leur chance d'éviter d'être blessés. S'il sent la défaite approcher, le meurtrisseur s'enfuit en utilisant son pouvoir de *hâte* pour assurer sa retraite.

**Pouvoirs psioniques.** *Barrière mentale, hâte* et *membrane de dissimulation* 3 fois/jour ; *vigueur* (+15 pv*) 1 fois/jour. Niveau 3 de manifestation.

* Comprend l'amélioration due au niveau de manifestation du meurtrisseur.

# MÉNADE

**Ménade, homme d'armes de niveau 1**
**Humanoïde (ménade, psionique) de taille M**
**Dés de vie** : 1d8+1 (5 pv)
**Initiative** : +0
**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)
**Classe d'armure** : 14 (+3 armure de cuir cloutée, +1 rondache), contact 10, pris au dépourvu 14
**Attaque de base/lutte** : +1/+2
**Attaque** : épée longue (+3 corps à corps, 1d8+1/19–20) ou arc long (+1 à distance, 1d8/×3)
**Attaque à outrance** : épée longue (+3 corps à corps, 1d8+1/19–20) ou arc long (+1 à distance, 1d8/×3)
**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m
**Attaques spéciales** : pouvoirs psioniques
**Particularités** : déchaînement
**Jets de sauvegarde** : Réf +0, Vig +3, Vol –1
**Caractéristiques** : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8
**Compétences** : Escalade +3, Saut +3
**Dons** : Arme de prédilection (épée longue)
**Environnement** : collines chaudes
**Organisation** : groupe (2–4), escouade (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6), ou troupe (30–100 plus 150% de non combattants plus 1 sergent de niveau 3 pour 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5, et 3 capitaines de niveau 7)
**Facteur de puissance** : 1/2
**Trésor** : normal
**Alignement** : généralement neutre
**Évolution possible** : selon la classe de personnage
**Ajustement de niveau** : +0

*Grande et nerveuse, cette personne porte de longs cheveux finement tressés. Son apparence est presque humaine, si ce n'est que sa peau est constellée de minuscules taches scintillantes.*

La rumeur prétend que les ménades forment une race aux émotions sauvages, mais ceux qui ont croisé leur chemin les ont



*Illus. de M. Moore*

perçus comme extrêmement réservés. En fait, les deux rumeurs sont vraies : même s'ils font le plus souvent preuve d'une retenue presque légandaires, les ménades ont développé ce contrôle de soi afin de maîtriser l'intense tumulte de leurs émotions. Les ménades ont un fort penchant pour la guerre, ce qui leur permet d'évacuer leurs passions.

En règle générale, les ménades mesurent au moins 1,80 mètre de haut et pèsent environ 100 kg. Les mâles sont aussi grands et à peine plus lourds que les femelles. Ils sont dénués de toute pilosité faciale ou corporelle, et ont une préférence pour les vêtements épais et les armures lourdes.

Les ménades parlent leur propre langue ainsi que le commun.

La plupart des ménades rencontrés hors de leurs territoires sont des hommes d'armes. Le profil présenté ici correspond à un homme d'armes de niveau 1.

## COMBAT

Les ménades tentent de conserver le contrôle de leurs émotions, mais lorsqu'ils sont engagés dans un combat, ils libèrent leur tumulte intérieur et exploitent au mieux les aptitudes associées à ces sentiments refoulés.

**Pouvoirs psioniques.** *Rayon d'énergie* 1 fois/jour. Un ménade ne peut infliger que des dégâts soniques lorsqu'il utilise ce pouvoir. Niveau de manifestation égal à la moitié des DV (minimum 1). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Déchaînement (Ext).** Une fois par jour, un ménade peut laisser libre cours à sa passion pendant un maximum de 4 rounds. Il subit un malus de –2 à son Intelligence et sa Sagesse mais reçoit en échange un bonus de +2 à sa Force.

## PERSONNAGES MENADES

Les ménades possèdent les traits raciaux suivants.

- Taille moyenne.
- La vitesse au sol de base des ménades est de 9 mètres.
- *Psionique de naissance.* Les ménades reçoivent 2 points psi supplémentaires au niveau 1.
- *Attaques spéciales* (voir plus haut). Facultés psioniques.
- *Particularités* (voir plus haut). Déchaînement.
- *Langues.* D'office : commun, ménade. Supplémentaires : aquatique, draconique, elfe, gobelin, nain.
- *Classe de prédilection.* Prodige.
- *Ajustement de niveau.* +0.

# NÉOTHÉLIDE

**Aberration (psionique) de taille Gig**
**Dés de vie :** 25d8+200 (312 pv)
**Initiative :** +2
**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)
**Classe d'armure :** 28 (–4 taille, –2 Dex, +24 naturelle), contact 4, pris au dépourvu 28
**Attaque de base/lutte :** +18/+40
**Attaque :** tentacule (+24 corps à corps, 2d6+10/19–20)
**Attaque à outrance :** 4 tentacules (+24 corps à corps, 2d6+10/19–20)
**Espace occupé/allonge :** 9 m/9 m
**Attaques spéciales :** engloutissement, étreinte, pouvoirs psioniques, souffle
**Particularités :** réduction des dégâts (5/–), résistance psionique (25), vision aveugle (30 m)
**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +16, Vol +16
**Caractéristiques :** For 30, Dex 7, Con 27, Int 16, Sag 15, Cha 20
**Compétences :** Art psi +31, Connaissances (psionique) +31, Détection +30, Escalade +38, Perception auditive +30
**Dons :** Affermissement psionique, Attaque en puissance, Capacité psionique innée, Enchaînement, Méditation psionique, Poing psionique, Rapidité psionique, Science de l'initiative, Science du critique (tentacule)
**Environnement :** souterrains
**Organisation :** solitaire
**Facteur de puissance :** 15
**Trésor :** normal
**Alignement :** toujours loyal neutre
**Évolution possible :** 26–45 DV (taille C)
**Ajustement de niveau :** —

*Cette créature est un ver muni de tentacules, couvert de mucus et de la taille d'un dragon. Quatre tentacules de près de 8 mètres jaillissent d'une tête dénuée d'yeux et s'agitent autour d'une bouche semblable à celle d'une lamproie aux dimensions cauchemardesques. Une trace de mucus dégoûtante marque le sillage de cette horreur*

Un néothélide adulte est un ver long de plusieurs centaines de mètres et pesant des dizaines de tonnes. Ses proies ont le choix entre deux destins tout aussi funestes : être dissoutes par son souffle acide ou être englouties par ses mâchoires voraces.

Les néothélides sont le résultat rare d'un cycle de reproduction illithid ayant très mal tourné. Leur existence même est un sujet tabou parmi les flagelleurs mentaux. Les créatures, quant à elles, ruminent dans les ténèbres, l'esprit plein de désirs déments. Bien qu'ils comprennent le commun des Profondeurs, les néothélides communiquent rarement de manière sensée.

## COMBAT

En combat, le néothélide s'enroule en un anneau d'une dizaine de mètres de large. Sa tactique favorite consiste à liquéfier ses ennemis à l'aide de son souffle acide. Contre des adversaires situés à distance, il peut utiliser ses facultés psioniques tandis que ses tentacules se débarrassent rapidement de ceux qui sont au corps à corps.

**Engloutissement (Ext).** Une fois qu'il a agrippé un adversaire plus petit que lui d'au moins une catégorie de taille, le néothélide peut tenter de l'avaler d'un coup. Pour ce faire, il doit réussir un test de lutte. Une fois à l'intérieur, la victime subit 2d8+15 points de dégâts d'écrasement, plus 2d6 points de dégâts d'acide par round à cause des sécrétions acides de l'estomac. La créature engloutie peut tenter de se tailler un chemin vers la liberté, mais elle doit pour cela disposer d'une arme légère tranchante ou perforante et infliger 25 points de dégâts à l'estomac

*Néothélide*

*Illus. de D. Martin*

du néothélide (CA 22). Si la créature parvient à s'extraire du ventre du monstre, l'action musculaire referme la plaie, ce qui signifie qu'une autre créature devra à son tour attaquer l'estomac pour s'en sortir. Le ventre d'un néothélide peut contenir 1 créature de taille TG, 2 de taille G, 8 de taille M, 32 de taille P, 128 de taille TP ou 512 de taille Min ou inférieure.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le néothélide doit d'abord réussir deux attaques de tentacules sur sa victime dans le même tour de jeu. S'il l'attrape, il inflige des dégâts automatiques et peut tenter de l'engloutir.

**Pouvoirs psioniques.** *Charme psionique* (tous types de cibles, durée 15 jours, DD 21*), *équilibre corporel*, *force télékinésique* (250 kg, DD 18*), *griffes venimeuses* (DD 19), *lecture des pensées* (DD 17*), *lévitation psionique*, *manœuvre télékinésique* (bonus de +4, DD 19*), *perception clairsentiente*, *pistage de téléportation*, *poussée télékinésique* (250 kg, DD 18*), *suggestion psionique* (sept cibles, DD 17*) et *téléportation psionique* à volonté ; *assaut mental* (15d10, DD 23*) et *broyage psychique* (6d6, DD 16**) 3 fois/jour. Niveau 15 de manifestation. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

* Comprend l'amélioration due au niveau de manifestation du néothélide.

** Comprend le bonus inné de +4 à la sauvegarde mentionné dans la description de la faculté.

**Souffle (Sur).** Cône d'acide de 15 mètres de long, une fois tous les 1d4 rounds ; 14d10 points de dégâts d'acide, jet de Réflexes (DD 30) pour demi-dégâts.

**Vision aveugle (Ext).** Le néothélide est capable de déceler de la présence de créatures situées dans un rayon de 30 mètres par des moyens non visuels.

## PHTISIQUE

**Humanoïde monstrueux (psionique) de taille G**
**Dés de vie :** 6d8+30 (57 pv)
**Initiative :** +5
**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)
**Classe d'armure :** 18 (–1 taille, +1 Dex, +8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17
**Attaque de base/lutte :** +6/+16
**Attaque :** griffes (+11 corps à corps, 1d6+6)
**Attaque à outrance :** 2 griffes (+11 corps à corps, 1d6+6) et morsure (+6 corps à corps, 1d6+3 plus nourriture spirituelle)
**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m
**Attaques spéciales :** nourriture spirituelle, pouvoirs psioniques
**Particularités :** odorat, réduction des dégâts (10/magie), régénération (5), résistance au froid (10), vision dans le noir (18 m)
**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +9, Vol +8
**Caractéristiques :** For 23, Dex 12, Con 21, Int 10, Sag 16, Cha 16
**Compétences :** Déplacement silencieux +7, Détection +11, Perception auditive +11
**Dons :** Science de l'initiative, Vigilance, Vigueur surhumaine
**Environnement :** quelconque
**Organisation :** solitaire ou bande (2–4)
**Facteur de puissance :** 6
**Trésor :** normal
**Alignement :** toujours chaotique mauvais
**Évolution possible :** 7–12 DV (taille G) ; 13–18 DV (taille TG)
**Ajustement de niveau :** —

*Cet humanoïde de 3 mètres de haut est monstrueusement déformé. Malgré ses dents acérées, ses griffes aussi longues que des couteaux, sa peau couverte de givre et ses traits déformés, elle ressemble presque à une personne familière.*

Un phtisique est une névrose refoulée arrachée au subconscient d'une créature et qui a revêtu une forme charnelle pour arpenter le monde. Les phtisiques se nourrissent de l'énergie mentale des autres êtres vivants, laissant des séquelles permanentes chez leurs victimes.

*Phtisique*

*Illus. de L. Grant-West*

Ce monstre fait 3 mètres de haut pour 300 kg. Il ressemble vaguement à la personne dont il a fui l'esprit, mais il s'agit davantage d'un reflet horriblement déformé (quelqu'un connaissant l'individu dont le phtisique est issu peut jouer un test de Détection (DD 25) pour remarquer la ressemblance).

Un phtisique s'extrait d'une psyché malade à l'aide d'une faculté psionique inconnue, probablement une version détournée de *chirurgie psychique*. Une fois libre, la créature devenue indépendante peut très bien attaquer son créateur.

Les phtisiques parlent la langue principale de l'esprit qui leur a donné naissance (généralement le commun).

## COMBAT

Né d'un esprit abîmé, le phtisique recherche constamment le doux nectar de la santé mentale, afin d'apaiser ses propres tourments, mais seulement pour un temps. Quand il se nourrit de l'Intelligence d'une créature vivante, celle-ci expérimente la sensation d'un frisson mortel.

**Nourriture spirituelle (Ext).** Quand il mord, le phtisique inflige 1d4 points de dégâts temporaires d'Intelligence. Si cette attaque amène la valeur d'Intelligence de la victime à 0, les dégâts sont permanents.

**Pouvoirs psioniques.** *Assaut mental* (niveau 4 de manifestation, 4d10, DD 15*), *barrière mentale*, *flagellation spirituelle* (1d4, DD 15*), *glissement dimensionnel*, *patin* et *verrou cérébral* (affecte les animaux, créatures magiques, fées, géants, humanoïdes et humanoïdes monstrueux, DD 15*) 3 fois/jour ; *ajustement corporel* (1d12*) et *catapsi* (DD 18) 1 fois/jour. Niveau 6 de manifestation. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

* Comprend l'amélioration due au niveau de manifestation du phtisique.

**Régénération (Ext).** Le feu et l'acide lui infligent des dégâts létaux.

# RAVAGEUR DE PENSÉES

**Aberration (psionique) de taille TG**
**Dés de vie :** 14d8+70 (133 pv)
**Initiative :** +1
**Vitesse de déplacement :** 15 m (10 cases)
**Classe d'armure :** 23 (–2 taille, +1 Dex, +14 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 22
**Attaque de base/lutte :** +10/+26
**Attaque :** morsure (+17 corps à corps, 3d6+12)
**Attaque à outrance :** morsure (+17 corps à corps, 3d6+12)
**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m
**Attaques spéciales :** pouvoirs psioniques, regard ravageur
**Particularités :** forme éthérée, résistance psionique (21), vision dans le noir (18 m)
**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +11, Vol +10
**Caractéristiques :** For 26, Dex 13, Con 21, Int 7, Sag 12, Cha 15
**Compétences :** Détection +8, Escalade +12, Perception auditive +7, Saut +20
**Dons :** Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Enchaînement, Vigilance, Vigueur surhumaine
**Environnement :** plan Éthéré
**Organisation :** solitaire ou meute (2–4)
**Facteur de puissance :** 13
**Trésor :** normal
**Alignement :** souvent chaotique neutre
**Évolution possible :** 15–28 DV (taille TG)
**Ajustement de niveau :** —

*La chair de cette créature imposante tremble constamment comme sous l'effet d'un vent puissant. À travers cette protomatière, on peut distingue la forme vague de ses organes et un puissant squelette. Sa silhouette est celle d'un énorme prédateur félin doté du crâne et de serres d'un gigantesque rapace. Ses yeux luisent d'une étrange et pâle luminescence.*

Les ravageurs de pensées sont une lignée de dévoreurs de pensées (cf. page 200) ayant fait bien plus de chemin sur l'échelle de l'évolution que leurs cousins inférieurs. Un ravageur de pensées se nourrit lui aussi de l'énergie mentale des créatures matérielles, mais il lui suffit juste d'établir un contact oculaire avec sa proie pour dévorer complètement l'esprit de sa victime. À l'instar des dévoreurs de pensées, les ravageurs de pensées peuvent se déplacer rapidement entre les plans Matériel et Éthéré.

Les ravageurs de pensées ne parlent pas.

## COMBAT

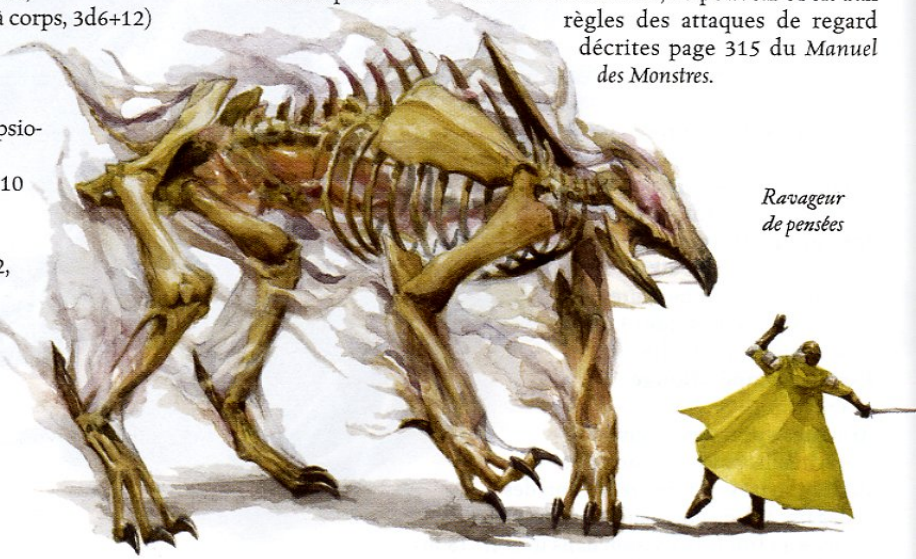
Le ravageur de pensées se cache sur le plan Éthéré dans l'attente d'un être intelligent, ou, mieux, d'un psionique. Une fois sa proie localisée, il pénètre dans le plan Matériel et tente de la surprendre. Après une attaque réussie, il se retire rapidement sur son plan d'origine pour digérer son repas

Un ravageur de pensées peut passer un maximum de 10 rounds consécutifs sur le plan Matériel avant que sa chair vaporeuse ne se dissipe et qu'il ne meure. S'il est grièvement blessé, il bat en retraite dans le plan Éthéré plutôt que de poursuivre le combat.

**Pouvoirs psioniques.** *Caméléon*, *détection psionique*, *distraction* (DD 13) et *verrou cérébral* (toute cible dotée d'intelligence, DD 14*) à volonté ; *ajustement corporel* (5d12*), *barrière mentale* (+6 à la CA, 2 rounds*), *marche sur les murs*, *piège spirituel* (10 rounds*) et *précognition* 3 fois/jour ; *rejet de détection* 1 fois/jour. Niveau 14 de manifestation. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

*Comprend l'amélioration due au niveau de manifestation du ravageur de pensées.

**Regard ravageur (Sur).** Mort instantanée (l'esprit de la victime est aspiré), portée de 9 mètres, jet de Vigueur DD 19 pour annuler. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. On considère ce pouvoir à la fois comme un effet mental et un effet de mort. S'il croise le regard du ravageur de façon indirecte (par le biais d'un miroir ou d'un reflet dans l'eau, par exemple) l'adversaire ne meurt pas s'il rate sa sauvegarde, mais se retrouve hébété pendant 14 rounds. Hormis cela, ce pouvoir obéit aux règles des attaques de regard décrites page 315 du *Manuel des Monstres*.



*Ravageur de pensées*

*Illus. de J. Jarvis*

Ce regard n'affecte pas les créatures du plan Matériel lorsque le ravageur de pensées se trouve sur le plan Éthéré. En revanche, il peut toucher les créatures éthérées même lorsque le ravageur de pensées se trouve sur le plan Matériel.

**Forme éthérée (Sur).** Un ravageur de pensées peut passer du plan Éthéré au plan Matériel au cours d'une action de mouvement, et il lui suffit d'une action libre pour faire le déplacement dans l'autre sens. Hormis cela, cette faculté est semblable à la faculté *forme éthérée psionique*.

## TAUPE PSI

**Créature magique (psionique) de taille Min**
**Dés de vie :** 1d10–2 (3 pv)
**Initiative :** +2
**Vitesse de déplacement :** 4,50 m (3 cases), creusement 4,50 m.
**Classe d'armure :** 14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12
**Attaque de base/lutte :** +1/–11
**Attaque :** morsure (+5 corps à corps, 1d3–4)
**Attaque à outrance :** morsure (+5 corps à corps, 1d3–4)
**Espace occupé/allonge :** 75 cm/0
**Attaques spéciales :** grippe de cascade, pouvoirs psioniques
**Particularités :** camouflage mental, conversion psionique, odorat, vision nocturne
**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +0, Vol +2

*Taupe psi*

**Caractéristiques :** For 2, Dex 14, Con 7, Int 2, Sag 14, Cha 11
**Compétences :** Déplacement silencieux +7, Détection +2, Discrétion +15, Perception auditive +6
**Dons :** Attaque en finesse[S], Vigilance.
**Environnement :** forêts tempérées
**Organisation :** nid (3–8)
**Facteur de puissance :** 1/2
**Trésor :** aucun
**Alignement :** toujours neutre
**Évolution possible :** —
**Ajustement de niveau :** —

*Cette petite créature à la fourrure brune et au museau charnu en forme d'étoile se tient à demi enfouie dans la terre.*

Les taupes psi sont des animaux fouisseurs qui utilisent leurs facultés pour vaincre de grosses proies psioniques. Petites, couvertes de fourrure et pratiquement aveugles, il est presque impossible de les distinguer de leurs cousines communes.

Lorsqu'elles n'ont pas de sources d'énergie psionique à leur disposition, les taupes psi se nourrissent de petits insectes.

### COMBAT

Les taupes psi sont friandes d'énergie psionique. Cachées sous la terre et les feuilles qui recouvrent le sol des forêts, elles guettent l'approche de créatures psioniques grâce à leur faculté de *détection psionique*. Quand une proie potentielle passe à sa portée, la taupe psi l'attaque grâce à sa faculté d'*usurpation de pouvoir*, en essayant de demeurer dissimulée aussi longtemps que possible. Si elle se sent menacée, la taupe psi utilise *répugnance* et *assaut mental* pour décourager ses agresseurs, et ne mord qu'en dernier recours.

**Grippe de cascade (Ext).** Maladie – morsure ; jet de Vigueur (DD 9), incubation 24 heures, cascade psionique. À chaque fois que le personnage infecté utilise une faculté psionique, il doit effectuer un jet de Concentration (DD 16). En cas d'échec, la cascade psionique se déclenche (cf. *Maladie psionique* page 67). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Pouvoirs psioniques.** *Détection psionique* et *usurpation de pouvoir* (niveau 5 de manifestation, DD 14) À volonté ; *assaut mental* (DD 11) et *répugnance* (DD 12) 3 fois/jour. Niveau 1 de manifestation. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Camouflage mental (Sur).** Les sorts de divinations et les facultés de clairvoyance sont incapables d'identifier la nature psionique de la taupe psi.

**Conversion psionique (Sur).** Lorsqu'une taupe psi utilise sa faculté d'*usurpation de pouvoir* pour absorber un point psi, elle récupère immédiatement 1 point de vie. Si son total de points de vie est déjà au maximum, le point psi est alors transformé en énergie psionique suffisante pour nourrir la taupe pendant 24 heures.

**Compétences.** Les taupes psi bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion, mais subissent un malus racial de –2 à leurs tests de Détection.

## THRI-KREEN

**Humanoïde monstrueux (psionique) de taille M**
**Dés de vie :** 2d8 (9 pv)
**Initiative :** +2
**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)
**Classe d'armure :** 15 (+2 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13



*Illus. de W. Reynolds*

**Attaque de base/lutte :** +2/+3
**Attaque :** griffes (+3 corps à corps, 1d4+1) ; ou pique (+3 corps à corps, 1d8+1/×3) ; ou javeline (+4 à distance, 1d6+1)
**Attaque à outrance :** 4 griffes (+3 corps à corps, 1d4+1) et morsure (–2 corps à corps, 1d4 et venin) ; ou pique (+3 corps à corps, 1d8+1/×3) et 2 griffes (–2 corps à corps, 1d4) et morsure (–2 corps à corps, 1d4 et venin) ; ou javeline (+4 à distance, 1d6+1)
**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m
**Attaques spéciales :** pouvoirs psioniques, venin
**Particularités :** bondissement, immunité contre les effets de *sommeil*, vision dans le noir (18 m)
**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +0, Vol +4
**Caractéristiques :** For 12, Dex 15, Con 11, Int 8, Sag 12, Cha 7
**Compétences :** Détection +2, Discrétion +3*, Équilibre +3, Escalade +2, Perception auditive +2, Saut +35
**Dons :** Combat à plusieurs armes, Parade de projectiles[S]
**Environnement :** déserts chauds
**Organisation :** solitaire ou meute (5–10)
**Facteur de puissance :** 1
**Trésor :** normal
**Alignement :** généralement chaotique neutre
**Évolution possible :** selon la classe de personnage
**Ajustement de niveau :** +2

*Cette créature ressemble à une mante religieuse bipède dotée de six membres ; les deux membres inférieurs lui servent à marcher, alors que les quatre autres se terminent par des mains à quatre doigts en forme de pinces. Elle possède de grandes mandibules acérées, des yeux à facettes et deux petites antennes qui se dressent sur sa tête.*

Féroces chasseurs et pisteurs émérites, les thri-kreens forment un peuple insectoïde que l'on surnomme parfois les « guerriers mantes ». Ce sont des créatures étranges et insondables qui passent pour des monstres assoiffés de sang aux yeux de ceux qui ne les connaissent pas bien. Chasseurs émérites, les thri-kreens sont des nomades qui consacrent leur brève existence à parcourir les vastes étendues des déserts, brousses et savanes du Sud.

De couleur sable, l'exosquelette des thri-kreens est parfaitement adapté aux savanes et prairies sèches qu'ils affectionnent. Ces créatures ne portent guère de vêtement hormis un simple harnais qui leur permet de transporter leurs armes et leur équipement.

Les thri-kreens parlent leur propre langue, mais certains pratiquent également le commun.

## COMBAT

Dans un combat, les thri-kreens sont de véritables tornades, utilisant leurs armes aussi bien que leurs pinces et leur morsure empoisonnée. Ils prennent toujours le temps de renforcer leurs aptitudes de combat avec leurs facultés psioniques, ou bien fuient les combats qui leur semblent trop risqués en utilisant leur pouvoir de *caméléon*.

**Pouvoirs psioniques.** *Caméléon* et *connaissance de la direction et de la localisation* 3 fois/jour ; *griffe métaphysique* et *membrane de dissimulation suprême* 1 fois/jour. Niveau de manifestation égal à la moitié des DV du thri-kreen (minimum 1).

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur DD 11, effet initial 1d6 Dex, effet secondaire paralysie pendant 2d6 minutes. Un thri-kreen peut utiliser sa morsure empoisonnée 1 fois par jour. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Bondissement (Ext).** Les thri-kreens sont naturellement doués pour le saut. Ils reçoivent un bonus racial de +30 aux tests de Saut.

**Compétences.** * Un thri-kreen bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion dans les environnements sableux ou arides

## PERSONNAGES THRI-KREENS

Les thri-kreens possèdent les traits raciaux suivants.

- +2 en Force, +4 en Dextérité, –2 en Intelligence, +2 en Sagesse, –4 en Charisme.
- Taille moyenne.
- La vitesse de base au sol d'un thri-kreen est de 12 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Bonus d'armure naturelle de +3.
- *Membres multiples.* Les thri-kreens ont quatre bras et peuvent prendre les dons Attaques multiples et Combat à plusieurs armes (voir page 303 du *Manuel des Monstres*).
- *Armes naturelles.* 4 griffes (1d4) et morsure (1d4).
- *Armes familières.* Les thri-kreen utilisent les gythkas et chatkchas (décrits page 14 de ce livre) comme des armes de guerre.
- *Psionique de naissance.* Les thri-kreens reçoivent 1 point psi supplémentaire au niveau 1.
- *Attaques spéciales* (voir plus haut). Facultés psioniques (niveau de manifestation égal à 1/2 DV), poison.
- *Particularités* (voir plus haut). Bondissement, immunité contre les effets de *sommeil*.
- *Dés de vie raciaux.* Un thri-kreen commence avec deux niveaux d'humanoïde monstrueux, ce qui lui confère 2d8 DV, un bonus de base à l'attaque de +2, et des bonus de sauvegarde de base de Réf +3, Vig +0 et Vol +3.
- *Compétences raciales.* Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'un thri-kreen lui confèrent un nombre de points de compétence égal à 5 × (2 + modificateur d'Int, minimum 1). Ses compétences de classe sont : Détection, Discrétion, Équilibre, Escalade, Perception auditive et Saut. Un thri-kreen bénéficie d'un bonus racial de +4 à aux test de Discrétion dans les environnements sableux ou arides.
- *Dons raciaux.* Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'un thri-kreen lui confèrent un don. En outre, les thri-kreens reçoivent gratuitement le don supplémentaire Parade de projectiles.
- *Langues.* D'office : commun, thri-kreen. Supplémentaires : elfe, géant, gnoll, gobelin, halfelin.
- *Classe de prédilection.* Rôdeur.
- *Ajustement de niveau.* +2.

*Thri-kreen*

Illus. de B. Despain

## TUEUR DE PSIONS

**Créature artificielle de taille G**
**Dés de vie :** 15d10+30 (112 pv)
**Initiative :** +0
**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)
**Classe d'armure :** 28 (–1 taille, +19 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 28
**Attaque de base/lutte :** +11/+25
**Attaque :** coup (+20 corps à corps, 2d10+10)
**Attaque à outrance :** 2 coups (+20 corps à corps, 2d10+10)
**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m
**Attaques spéciales :** dissipation psionique

**Particularités** : créature artificielle, immunité contre les psioniques, réduction des dégâts (10/adamantium), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
**Jets de sauvegarde** : Réf +5, Vig +5, Vol +5
**Caractéristiques** : For 31, Dex 10, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1
**Compétences** : —
**Dons** : —
**Environnement** : quelconque
**Organisation** : solitaire ou bande (2–4)
**Facteur de puissance** : 12
**Trésor** : aucun
**Alignement** : toujours neutre
**Évolution possible** : 16–21 DV (taille G) ; 22–45 DV (taille TG)
**Ajustement de niveau** : —

*Cette créature mesure 3 mètres de haut et semble avoir été sculptée dans du cristal rouge sang. Les facettes acérées qui la recouvrent accentuent l'apparence mortelle de son anatomie déjà menaçante.*

Un tueur de psions, ou golem de cristal, mesure entre 2,70 et 3 mètres de haut pour plus d'une tonne. Son corps est composé de cristaux aux facettes acérées.

Malgré leur nom, ces golems sont conçus pour pourrir l'existence de tous les êtres psioniques, et pas seulement des psions. Leur corps de cristal est parfois ciselé de symboles promettant la mort aux créatures psioniques ou plus simplement recouvert de tatouages psioniques utiles.

*Tueur de psions*

*Illus. de W. Reynolds*

## COMBAT

Les tueurs de psions ne font rien sans ordre explicite de leur créateur. Ils suivent ces instructions à la lettre et sont incapables d'user de stratégie ou de tactique. Ils n'utilisent pas d'armes, même si on leur en donne l'ordre, et frappent toujours avec leurs poings.

Le créateur d'un tel golem peut le contrôler si celui-ci se trouve dans les 18 mètres et s'il peut le voir et l'entendre. Sans ordre particulier, il suit habituellement les dernières instructions au mieux de ses capacités, mais il réplique systématiquement quand on l'agresse. Celui qui le contrôle peut lui donner un simple programme de routine quotidien pour gérer ses actes pendant son absence, comme : « Reste ici et attaque toutes les créatures psioniques qui entrent ».

**Dissipation psionique (Sur).** Le tueur de psion peut utiliser *dissipation psionique* une fois par round au prix d'une action libre. Son effet est une dissipation de zone de 9 mètres de rayon. Le test de dissipation est de 1d20+10.

**Créature artificielle.** Les tueurs de psions sont immunisés contres les poisons, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de morts, les effets de nécromancie, les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral), et contre tous les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs). Ils sont en outre immunisés contre les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires de caractéristique, les diminutions permanentes de caractéristique, l'épuisement et l'absorption d'énergie. On ne peut soigner ses blessures, mais ils peuvent être réparés.

**Immunité contre les aptitudes psioniques (Ext).** Les tueurs de psions résistent totalement aux effets psioniques affectés par la résistance psionique.

## CRÉATION

Le corps du tueur de psions est constitué à partir de blocs de cristal, d'un poids total de près de 2 tonnes et coûtant au moins 8 000 po. Son assemblage requiert un test d'Artisanat (sculpture) (DD 20) ou un test d'Artisanat (maçonnerie) (DD 20).

NM 16 ; Création de créatures artificielles psioniques, *dissipation psionique*, *fabrication psionique*, *graine spirituelle*, *inflexion de la réalité*, niveau 16 de manifestation ; Prix 150 000 po ; Coût 79 000 po + 5 680 PX.

# UDORACINE

**Plante (psionique) de taille TG**
**Dé de vie** : 6d8+18 (45 pv)
**Initiative** : +0
**Vitesse de déplacement** : 0
**Classe d'armure** : 11 (–2 taille, –5 Dex, +8 naturelle), contact 3, pris au dépourvu 11
**Attaque de base/lutte** : +4/—
**Attaque** : —
**Attaque à outrance** : —
**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/0
**Attaques spéciales** : double manifestation, pouvoirs psioniques
**Particularités** : immunité contre l'électricité, plante, résistance au froid et au feu (10), vision aveugle (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +8, Vol +5
**Caractéristiques :** For —, Dex —, Con 16, Int 4, Sag 13, Cha 14
**Compétences :** Perception auditive +10
**Dons :** Réflexes surhumains, Volonté de fer
**Environnement :** forêts tempérées
**Organisation :** solitaire ou massif (2–4)
**Facteur de puissance :** 5
**Trésor :** 1/5 pièces; 50% biens; 50% objets
**Alignement :** toujours neutre
**Évolution possible** 7–16 DV (Taille TG) ; 17–18 DV (taille Gig)
**Ajustement de niveau :** —

*Plusieurs tiges aussi rigides que du bois et portant des fleurs semblables à celles des tournesols sortent du sol, formant un anneau autour d'un cercle d'herbe verte.*

Les udoracines sont des plantes carnivores apparemment anodines qui utilisent leurs facultés psioniques pour terrasser d'autres créatures et s'en servir d'engrais.

La plus grande partie de cette créature est de loin son système de racines massif et bulbeux, qui peut descendre jusqu'à 9 mètres sous la surface. La plante envoie six pousses à la surface, chacune d'elles s'achevant par une « couronne », qui ressemble à un tournesol affublé de graines rougeâtres et de pétales blancs. Les graines sont dures mais nourrissantes, et peuvent servir à faire du pain si on les moud.

Une version souterraine de la plante pousse « la tête en bas » près des communautés d'Outreterre.

## COMBAT

Les udoracines poussent en cercle d'environ 6 mètres de diamètre. Ces plantes sont immobiles et ne disposent d'aucune attaque physique, mais elles peuvent percevoir leurs proies et manifester des facultés psioniques à travers leurs tiges.

Une des tactiques préférées de l'udoracine consiste à convoquer une création astrale qui se battra pour elle. Ensuite, la victime vaincue est amenée par télékinésie au milieu du cercle, si elle ne s'y trouve pas déjà, afin de nourrir le bulbe principal qui se trouve sous terre.

On ne peut tuer une udoracine que si on la déterre ou si on l'expose, puis si on la brûle, la découpe, ou la détruit totalement d'une manière ou d'une autre. Couper ou détruire les six couronnes rend la plante inoffensive, ce qui permet de mettre la racine à nu. Les couronnes sont des objets de taille M dotés d'une solidité de 5 et de 7 points de structure. Pour les couper, il faut avoir recours à l'action de destruction. Les couronnes peuvent également être touchées par les sorts et effets qui affectent zone ou ceux visant une cible individuelle.

*Udoracine*

Le fait de détruire ou de sectionner une couronne n'inflige aucun dégât à l'udoracine elle-même. Une tête sectionnée meurt et ne peut plus être utilisée pour attaquer, mais la plante en elle-même ne subit aucune pénalité. Tant que les racines restent intactes, les couronnes repoussent en un mois.

**Double manifestation (Ext).** Une udoracine perçoit son environnement et manifeste ses facultés psioniques par le biais de ses couronnes. Elle peut manifester deux facultés psioniques par round, tant qu'elle possède encore au moins deux couronnes.

**Pouvoirs psioniques.** *Assaut mental* (niveau 4 de manifestation, 4d10, DD 14*), *bouclier de pensées* (résistance psionique 16*)*étourdissement d'énergie* (électricité, 2d6, DD 15*), *fausses impressions sensorielles* (DD 15), *force télékinésique* (125 kg., DD 15*) et *invasion du subconscient* (deux cibles, DD 15*) à volonté ; *ajustement corporel, barrière mentale* et *création astrale* (niveau 3*) 3 fois/jour. Niveau 6 de manifestation. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme. L'udoracine peut utiliser son pouvoir d'ajustement corporel pour réparer les dégâts subis par l'une de ses couronnes, tant que cette dernière n'a pas été détruite ou sectionnée.

* Comprend l'amélioration due au niveau de manifestation de l'udoracine.

**Plante.** Les udoracines sont immunisées contre les effets de sommeil, les poison, la paralysie, l'étourdissement, la métamorphose et les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral). Elles sont également immunisées contre les coups critiques.

**Vision aveugle (Ext).** L'udoracine est capable de déceler de la présence de créatures situées dans un rayon de 30 mètres par des moyens non visuels, mais uniquement si toutes ses couronnes n'ont pas été détruites.

# XÈPHE

**Xèphe, homme d'armes de niveau 1**
**Humanoïde (psionique, xèphe) de taille M**
**Dés de vie :** 1d8+1 (5 pv)
**Initiative :** +1
**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)
**Classe d'armure :** 15 (+1 Dex, +3 armure de cuir cloutée, +1 rondache), contact 11, pris au dépourvu 14
**Attaque de base/lutte :** +1/+1
**Attaque :** rapière (+2 corps à corps, 1d6/18–20) ou arc long (+2 à distance, 1d8/×3)
**Attaque à outrance :** rapière (+2 corps à corps, 1d6/18–20) ou arc long (+2 à distance, 1d8/×3)
**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m
**Attaques spéciales :** —
**Particularités :** fulgurance, vision dans le noir (18 m)
**Jets de sauvegarde :** Réf +1, Vig +3, Vol –1
**Caractéristiques :** For 11, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8

*Illus. de H. Hudson*

**Compétences :** Escalade +2, Saut +2
**Dons :** Attaque en finesse
**Environnement :** forêts chaudes
**Organisation :** groupe (2–4), escouade (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3 à 6), ou troupe (30–100 plus 150% de non combattants plus 1 sergent de niveau 3 pour 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5, 3 capitaines de niveau 7)
**Facteur de puissance :** 1/2
**Trésor :** normal
**Alignement :** généralement neutre
**Évolution possible :** selon la classe de personnage
**Ajustement de niveau :** +0

*Cette personne mesure environ 1,70 mètres. Il est mince et gracieux, avec une peau tannée et des cheveux et des yeux sombres.*

Les xèphes sont réputés pour leur agilité, leur vitesse imbattable, leur connaissance sans faille du déplacement et des distances, et leur sens de l'humour.

Qu'ils soient mâles ou femelles, les xèphes ont une morphologie svelte, bien que les mâles soient souvent plus grands et plus lourds. En général, les xèphes portent les cheveux très courts ou se rasent la tête en ne laissant qu'une longue tresse. Leur artisanat produit des objets fabuleux d'une beauté raffinée.

Les xèphes parlent leur propre langue ainsi que le commun.

## COMBAT

Les xèphes comptent sur leur agilité naturelle et leur rapidité psionique pour prendre l'avantage lors des combats.

**Fulgurance (Sur).** Trois fois par jour, un xèphe peut augmenter sa vitesse de déplacement de 3 mètres, plus 3 mètres tous les quatre niveaux de personnage après le 1er, jusqu'à un maximum de 9 mètres au niveau 9 et au-delà. Ces accélérations sont considérées comme des bonus d'aptitude à la vitesse de base du xèphe. Chaque fulgurance dure 3 rounds.

L'homme d'armes xèphe présenté ici avait les valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

## PERSONNAGES XÈPHES

Les xèphes possèdent les traits raciaux suivants.

- –2 en Force, +2 en Dextérité.
- Taille moyenne.
- La vitesse de base au sol d'un xèphe est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- *Psionique de naissance.* Les xèphes reçoivent 1 point psi supplémentaire au niveau 1.
- Bonus racial de +1 aux jets de sauvegarde contre les facultés, sorts et effets magiques.
- *Particularités* (voir plus haut). Fulgurance.
- *Dons raciaux.* Un personnage xèphe gagne des dons en fonction de sa classe de personnage.
- *Langues.* D'office : xèphe, commun.
- *Classe de prédilection.* Âme acérée.
- *Ajustement de niveau.* +0.

# YUAN-TI, PSIONIQUE

Les yuan-tis sont un peuple ophidien à la ruse et à la malignité légendaires. Il en existe trois variétés : les sang-pur, les sang-mêlé et les abominations. Les yuan-tis sont décrits dans le *Manuel des Monstres* ; dans une campagne psionique, il convient toutefois de leur appliquer les ajustements suivants.

## YUAN-TI, SANG-PUR

**Humanoïde monstrueux (psionique) de taille M**
**Attaques spéciales :** pouvoirs psioniques
**Particularités :** résistance psionique (14), *transformation*, vision dans le noir (18 m)

### Combat

Les yuan-tis sang-pur manient des armes humaines. Ces sont des combattants chevronnés et impitoyables, avec un penchant pour les tactiques de leurre et de tromperie.

**Pouvoirs psioniques.** *Charme psionique* (affecte les animaux, créatures magiques, fées, géants, humanoïdes et humanoïdes monstrueux, DD 13*), *détection des intentions hostiles* et *hébétement psionique* (6 DV, DD 12*) à volonté ; *ectoplasme d'enchevêtrement* (créature de taille G*), *membrane de dissimulation*, *répugnance* (DD 13) et *ténèbres* 1 fois/jour. Niveau 3 de manifestation. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme. Ces pouvoirs psioniques remplacent les pouvoirs magiques et l'aptitude de détection du poison des sang-pur ordinaires.

* Comprend l'amélioration due au niveau de manifestation du sang-pur.

## YUAN-TI, SANG-MÊLÉ

**Humanoïde monstrueux (psionique) de taille M**
**Attaques spéciales :** pouvoirs psioniques, venin

*Xèphe*

*Illus. de S. Belledin*

## Monstres classés par facteur de puissance

| | |
|---|---|
| Création astrale de niveau 1 | 1/2 |
| Dromite (HdA 1) | 1/2 |
| Élian (HdA 1) | 1/2 |
| Ménade (HdA 1) | 1/2 |
| Taupe psi | 1/2 |
| Xèphe (HdA 1) | 1/2 |
| Bleu (psion 1) | 1 |
| Création astrale de niveau 2 | 1 |
| Demi-géant (HdA 1) | 1 |
| Duergar (HdA 1) | 1 |
| Githyanki (HdA 1) | 1 |
| Githzerai (HdA 1) | 1 |
| Marionnettiste | 1 |
| Thri-kreen | 1 |
| Création astrale de niveau 3 | 2 |
| Dévoreur de pensées | 2 |
| Folugub | 2 |
| Marionnettiste, meurtrisseur | 2 |
| Chapardeur temporel | 3 |
| Création astrale de niveau 4 | 3 |
| Crysmal | 3 |
| Yuan-ti, sang-pur | 3 |
| Acarné | 5 |
| Création astrale de niveau 5 | 5 |
| Udoracine | 5 |
| Yuan-ti, sang-mêlé | 5 |
| Phtisique | 6 |
| Aboleth | 7 |
| Création astrale de niveau 6 | 7 |
| Dévoreur d'intellect | 7 |
| Glouton gris | 7 |
| Manticore phrénique | 7 |
| Yuan-ti, abomination | 7 |
| Création astrale de niveau 7 | 8 |
| Flagelleur mental | 8 |
| Appelant des ténèbres | 9 |
| Création astrale de niveau 8 | 9 |
| Cérébrilith | 10 |
| Couatl | 10 |
| Création astrale de niveau 9 | 10 |
| Tueur de psions | 12 |
| Ravageur de pensées | 13 |
| Néothélide | 15 |

**Particularités :** odorat, résistance psionique (16), *transformation*, vision dans le noir (18 m)

### Combat

Les sang-mêlé ont des facultés psioniques bien plus dangereuses que les sang-pur. Ils préfèrent se tenir à l'écart de la mêlée pendant que leurs serviteurs sangs-pur montent à l'assaut, affaiblissant leurs adversaires par des attaques psioniques avant de rejoindre leurs congénères au combat.

**Pouvoirs psioniques.** *Caméléon, détection des intentions hostiles* et *exhalation du dragon noir* à volonté ; *assaut mental* (niveau 4 de manifestation, 4d10, DD 15*), *charme psionique* (toutes les cibles, DD 16*), *ectoplasme d'enchevêtrement* (créatures de taille TG*), *hébétement psionique* (9 DV, DD 14*), *membrane de dissimulation, répugnance* (DD 16) et *ténèbres profondes* 3 fois/ jour ; *purification corporelle* (3 points*), *suggestion psionique* (deux cibles, DD 15*) 1 fois/jour. Niveau 6 de manifestation. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme. Ces pouvoirs psioniques remplacent les pouvoirs magiques et les pouvoirs de *mimétisme* et *production d'acide* des sang-mêlé ordinaires.

*Comprend l'amélioration due au niveau de manifestation du sang-mêlé.

Illus. de D. Martin

## YUAN-TI, ABOMINATION

**Humanoïde monstrueux (psionique) de taille G**

**Attaques spéciales :** constriction (1d6+6), étreinte, pouvoirs psioniques, venin

**Particularités :** odorat, résistance psionique (18), *transformation*, vision dans le noir (18 m)

### Combat

Seigneurs de la société yuan-ti, les redoutables abominations sont de sinistres génies qui n'hésitent pas à user de toute la puissance de leur esprit pour écraser leurs adversaires.

**Pouvoirs psioniques.** *Caméléon, détection des intentions hostiles, ectoplasme d'enchevêtrement* (créature de taille C*), *exhalation du dragon noir* (5d6*), *hébétement psionique* (12 DV, DD 15*) et *répugnance* (DD 19*) à volonté ; *assaut mental* (niveau 7 de manifestation, 7d10, DD 18*), *charme psionique* (tous types de cible, 1 jour/niveau, DD 19*), *membrane de dissimulation, purification corporelle* (6 points*), *suggestion psionique* (quatre cibles, DD 16*) et *ténèbres profondes* 3 fois/jour ; *métamorphose funeste* (DD 19) 1 fois/jour. Niveau 9 de manifestation. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme. Ces pouvoirs psioniques remplacent les pouvoirs magiques et les pouvoirs de *mimétisme, phobie* et *production d'acide* des abominations normales

* Comprend l'amélioration due au niveau de manifestation de l'abomination.

# Annexe : sorts et divinités

Cette annexe présente quelques nouveaux sorts profanes et divins qui interagissent avec les psioniques, ainsi qu'un nouveau domaine de prêtre (la Pensée), et deux divinités accordant ce domaine.

## SORTS

Les sorts (et le domaine) suivants s'ajoutent à ceux présentés dans le *Manuel des Joueurs*. Ils sont particulièrement adaptés à une campagne psionique.

### SORT DE BARDE

#### Sort de bardes de 2e niveau

**Glossolalie.** Un cri conique perturbe la concentration des créatures intelligentes.

### SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN

#### Sort d'ensorceleur/magicien de 3e niveau

**Lien télépathique mineur*.** Comme *lien télépathique de Rary*, mais entre le prêtre et une autre créature.

#### Sort d'ensorceleur/magicien de 4e niveau

**Sortilège de transfert.** Convertit des sorts en énergie psionique.

#### Sort d'ensorceleur/magicien de 5e niveau

**Tourmente psychique.** Un champ invisible absorbe l'énergie psionique.

#### Sorts d'ensorceleur/magicien de 6e niveau

**Apogée mental**M.** Confère temporairement les pouvoirs mentaux d'un psion.

**Exploration des pensées.** Lit les souvenirs du sujet ; une question/round.

#### Sort d'ensorceleur/magicien de 7e niveau

**Tourmente psychique suprême.** Comme *tourmente psychique*, mais l'énergie absorbée est convertie en points de vie temporaires.

### SORTS DE PRÊTRE

#### Sort de prêtre de 3e niveau

**Lien télépathique mineur*.** Comme *lien télépathique de Rary*, mais entre le prêtre et une autre créature.

#### Sort de prêtre de 4e niveau

**Sortilège de transfert.** Convertit des sorts en énergie psionique.

#### Sort de prêtre de 5e niveau

**Tourmente psychique.** Un champ invisible absorbe l'énergie psionique.

#### Sort de prêtre de 7e niveau

**Tourmente psychique suprême.** Comme *tourmente psychique*, mais l'énergie absorbée est convertie en points de vie temporaires.

#### Sort de prêtre de 8e niveau

**Araignée mentale.** Espionne les pensées de huit créatures au maximum.

### DOMAINES DE PRÊTRE

#### Domaine de la Pensée

**Dieux :** Zuoken, Ilsensine.

**Pouvoir accordé :** le prêtre bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Bluff, Diplomatie et Psychologie, ainsi que d'un bonus de +2 sur les jets de Volonté contre les sorts et effets de l'école d'Enchantement.

#### Sorts du domaine de la Pensée

1 **Compréhension des langages.** Le prêtre comprend tous les langages écrits ou parlés.
2 **Détection de pensées.** Permet d'écouter les pensées superficielles.
3 **Lien télépathique mineur.** Comme *lien télépathique de Rary*, mais entre le prêtre et une autre créature.
4 **Détection du mensonge.** Révèle les mensonges délibérés.
5 **Lien télépathique de Rary.** Permet aux alliés de communiquer mentalement
6 **Exploration des pensées.** Lit les souvenirs du sujet ; une question/round.
7 **Araignée mentale.** Espionne les pensées de huit créatures au maximum.
8 **Esprit impénétrable.** Le sujet est immunisé contre les sorts mentaux et la scrutation.
9 **Ennemi subconscient.** Comme *assassin imaginaire*, mais à 9 m à la ronde.

### DESCRIPTION DES SORTS

Les sorts suivants sont présentés dans l'ordre alphabétique.

#### Apogée mental

Transmutation
**Niveau :** ensorceleur/magicien 6
**Composantes :** V, G, M
**Temps d'incantation :** 1 action simple
**Portée :** personnelle
**Cible :** le jeteur de sorts
**Durée :** 1 round/niveau

Le personnage atteint brièvement une maîtrise des énergies psychiques comparable à celle d'un psion expérimenté, ce qui lui permet de frapper ses ennemis du pouvoir de son esprit. Ces nouvelles possibilités sont si fascinantes que le personnage dédaigne ses sorts (et même ses objets magiques).

Le personnage obtient un bonus d'altération de +4 en Intelligence et en Sagesse, une réserve de 3 points psi par niveau de lanceur de sorts et l'accès aux pouvoirs suivants :

- *Assaut mental.* Inflige 1d10 points de dégâts.
- *Broyage psychique.* Amène une cible à –1 points de vie, ou lui inflige 3d6 points de dégâts.
- *Décharge psionique.* Étourdit les créatures dans un cône de 9 m pendant 1 round.
- *Flagellation spirituelle.* Inflige un affaiblissement de 1d4 points de Charisme et hébète pendant 1 round.
- *Invasion du subconscient.* Sème la confusion dans l'esprit de la cible.

Le personnage manifeste ses facultés comme un psion d'un niveau égal à son niveau de lanceur de sorts, ce qui génère les signes apparents habituels.

Cependant, le personnage perd toute aptitude de jeteur de sort (y compris les possibilités d'utilisation des objets à potentiel magique ou à fin d'incantation), comme s'il n'avait plus aucun sort sur ses listes de classe. Tant que le sort fait effet, il

peut utiliser les objets magiques ou psioniques comme s'il était un psion n'ayant que les cinq pouvoirs indiqués ci-dessus sur sa liste de classe.

Les points psi qui n'ont pas été dépensés se dissipent à la fin du sort.

*Composante matérielle* : une *potion de ruse du renard*, qu'il faut boire (ses effets sont remplacés par ceux du sort).

## Araignée mentale

Divination [mental]
**Niveau** : prêtre 8, Pensée 7
**Composantes** : V, G, M, FD
**Temps d'incantation** : 1 round
**Portée** : longue (120 m + 12 m/niveau)
**Cibles** : jusqu'à huit créatures vivantes
**Durée** : 1 minute/niveau
**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule
**Résistance à la magie** : oui

Ce sort permet, au prix d'une action simple, d'espionner les pensées de huit créatures (au maximum) à la fois. Le personnage peut entendre, s'il le désire :

- Les enchaînements d'idées de chaque individu, dans l'ordre souhaité par le lanceur.
- Des informations en provenance de tous les esprits concernés, à propos d'un sujet, d'un être ou d'un objet ; elles sont obtenues à raison d'un élément d'information par niveau du lanceur de sorts.
- Une étude approfondie des pensées et de la mémoire de l'une des créatures faisant partie du groupe ciblé par le sort.

Une fois par round et par une action simple, si le lanceur n'est pas en train d'effectuer une étude approfondie, il peut tenter de formuler une *suggestion* dans l'esprit de l'une des créatures affectées. La créature peut alors effectuer un nouveau jet de Volonté pour y résister, avec le DD du sort d'*araignée mentale* (les créatures dotées d'une résistance aux enchantements peuvent en bénéficier contre l'effet de *suggestion*). Un tel jet, s'il est réussi, ne libère pas pour autant la créature des autres effets de l'*araignée mentale*.

Le personnage peut affecter les êtres intelligents de son choix se trouvant à portée (en respectant la limite de huit), en commençant par les créatures dont il connaît l'identité ou la présence. Le sort ignore la barrière du langage et le lanceur peut affecter des individus qu'il ne connaît pas personnellement (par exemple, il peut choisir « les huit gardes les plus proches en faction dans cette salle »). Le sort ne peut affecter les cibles qui réussissent un jet de Volonté.

*Composante matérielle* : une araignée de n'importe quel type (ou taille). Peu importe qu'elle soit morte, mais elle doit disposer de ses huit pattes.

## Exploration des pensées

Divination [mental]
**Niveau** : ensorceleur/magicien 6, Pensée 6
**Composantes** : V, G
**Temps d'incantation** : 1 minute
**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible** : une créature vivante
**Durée** : concentration
**Jet de sauvegarde** : Vigueur, annule (voir description)
**Résistance à la magie** : oui

Tout le savoir, tous les souvenirs du sujet deviennent accessibles au lanceur de sorts, des images enfouies au plus profond de sa mémoire jusqu'aux connaissances les plus fraîchement acquises. Le personnage peut poser une question par round et la réponse sera formulée du mieux possible dans la limite des connaissances du sujet. Il est possible d'explorer les pensées d'un sujet endormi, auquel cas ce dernier a droit à un jet de Volonté (DD égal à celui du sort) pour tenter de se réveiller après chaque question. Les sujets qui refusent d'être la cible de ce sort peuvent essayer de sortir de sa zone d'effet (du moins si elles ne sont pas retenues contre leur gré). Les questions sont posées par télépathie, et les réponses sont directement transmises au jeteur de sorts. Il n'est pas nécessaire que le lanceur et la cible parlent le même langage, mais des créatures peu intelligentes ne pourront peut-être pas répondre autrement que par la transmission mentale d'images appropriées aux questions posées.

## Glossolalie

Évocation [mental, son]
**Niveau** : barde 2
**Composantes** : V
**Temps d'incantation** : 1 action simple
**Portée** : 18 m
**Cible** : rayonnement conique
**Durée** : instantanée
**Jet de sauvegarde** : Vigueur, partiel (voir description)
**Résistance à la magie** : oui

Le personnage émet des sons et des mots qui sont non seulement incompréhensibles, mais gênent la concentration des créatures pensantes qui les entendent. Ce sort n'affecte que les créatures ayant une valeur d'Intelligence de 3 ou plus. Toutes les créatures répondant à ce critère dans la zone d'effet doivent effectuer un jet de Vigueur pour éviter soit d'être étourdies pendant 1 round (pour celles qui ont une valeur d'Intelligence de 20 ou plus), soit d'être hébétées pendant 1 round (pour celles qui ont une valeur d'Intelligence comprise entre 10 et 19), soit secouées pendant 1 round (pour celles qui ont une valeur d'Intelligence comprise entre 3 et 9).

De plus, toutes les créatures pensantes de la zone perdent leur (éventuelle) focalisation psionique et subissent un malus de –4 sur les tests de Concentration pendant 1 round. Ces effets s'appliquent que les créatures réussissent ou non leur jet de sauvegarde.

## Lien télépathique mineur

Divination [mental]
**Niveau** : ensorceleur/magicien 3, prêtre 3, Pensée 3
**Composantes** : V, G
**Temps d'incantation** : 1 action simple
**Portée** : 9 m
**Cibles** : le personnage et une créature consentante située dans un rayon de 9 m
**Durée** : 10 minutes/niveau
**Jet de sauvegarde** : aucun
**Résistance à la magie** : non

Un lien télépathique qui ignore la barrière du langage se forme entre le personnage et un individu doté d'une valeur d'Intelligence de 6 ou plus. Le lien ne peut être établi qu'avec un sujet consentant et il ne confère ni influence, ni domination, dans un sens comme dans l'autre. Une fois constitué, le lien reste en place quelle que soit la distance séparant les deux interlocuteurs, mais il ne fonctionne pas d'un plan à un autre.

## Sortilège de transfert

Invocation
**Niveau** : ensorceleur/magicien 4, prêtre 4
**Composantes** : V, G

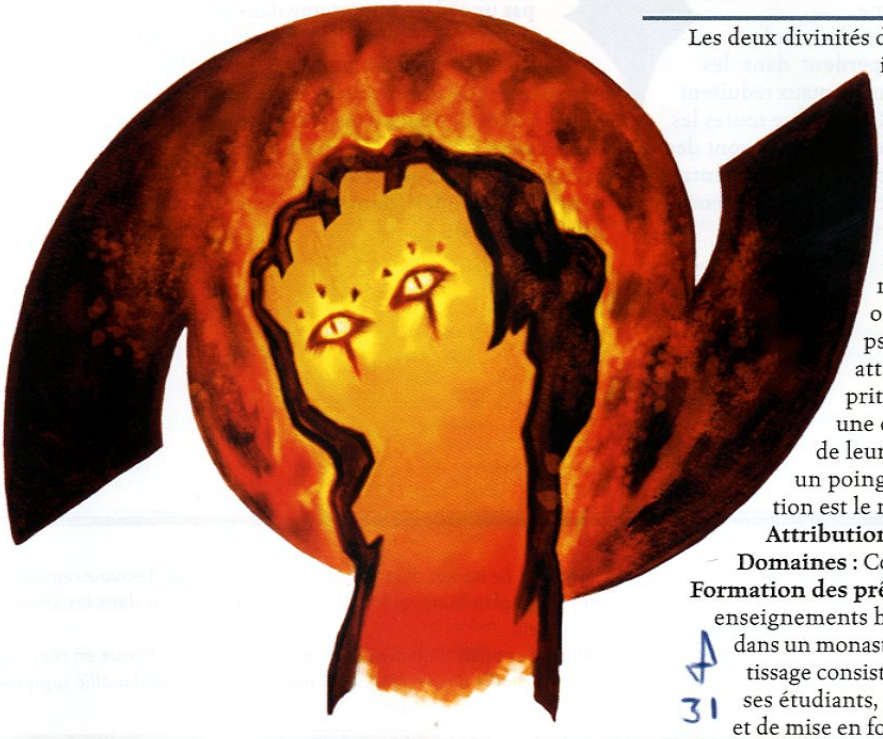
**Temps d'incantation :** 1 minute
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cible :** une créature psionique consentante
**Durée :** 1 round/niveau
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)
**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Ce sort a pour but de convertir les sorts du personnage en points psi pour l'un de ses alliés. Le *sortilège de transfert* crée une auréole rouge-orange autour de la tête du psionique. Pendant toute la durée du sort, les sorts lancés sur le sujet n'ont pas leurs effets habituels, mais sont plutôt convertis sans dommage en énergie psionique qu'il recueille dans sa réserve personnelle. Le personnage peut lancer tous types de sorts sur le sujet, y compris des sorts à zone d'effet, des sorts à effet ou même des sorts pour lesquels le sujet n'est pas une cible appropriée en temps normal. Ces sorts n'ont alors pas d'autre effet que générer des points psi, mais ils doivent tout de même être lancés normalement (entre autres en fournissant les diverses composantes et en se trouvant à portée).

Pour chaque sort que le personnage lance dans le *sortilège de transfert*, le sujet psionique obtient un certain nombre de points psi temporaires, selon la table suivante. Le transfert n'a pas un rendement parfait : par exemple, convertir un sort de 7e niveau ne fournit pas assez d'énergie au psionique pour manifester une faculté de 7e niveau.

| Niveau de sort | Points psi obtenus | Niveau de sort | Points psi obtenus |
|---|---|---|---|
| 0 | 0 | 5e | 8 |
| 1er | 1 | 6e | 10 |
| 2e | 2 | 7e | 12 |
| 3e | 4 | 8e | 14 |
| 4e | 6 | 9e | 16 |

Les points psi temporaires obtenus grâce au *sortilège de transfert* se dissipent au bout d'une heure (s'ils n'ont pas été utilisés avant).



### Tourmente psychique

Abjuration
**Niveau :** ensorceleur/magicien 5, prêtre 5
**Composantes :** V, G, M
**Temps d'incantation :** 1 action simple
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
**Cibles :** émanation de 12 m de rayon centrée sur un point dans l'espace
**Durée :** 1 round/niveau
**Jet de sauvegarde :** Volonté, partiel (voir description)
**Résistance à la magie :** oui

La magie pernicieuse mise en place par ce sort absorbe les points psi des psioniques se trouvant dans la zone d'effet. Les personnages non-psioniques ne sont pas affectés.

Une première fois lorsque le sort est lancé, puis lors de chacun des tours de jeu du personnage, les créatures psioniques dans la zone d'effet de la *tourmente psychique* perdent un nombre de point psi égal à leur niveau de manifestation. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde lorsqu'elle entre dans la zone ne perd que la moitié de cette valeur à chaque round. Un seul jet de sauvegarde est autorisé contre un effet donné de *tourmente psychique*, même si une créature sort puis rentre à nouveau dans la zone d'effet du sort.

*Composante matérielle* : cinq cartes à jouer, qui doivent être déchirées en deux pendant l'incantation.

### Tourmente psychique suprême

Abjuration
**Niveau :** ensorceleur/magicien 7, prêtre 7
**Durée :** 1 round/niveau

Identique à *tourmente psychique*, à ces indications près. Le personnage gagne 1 point de vie temporaire pour chaque point psi que le sort retire à une créature psionique. Ce point de vie temporaire se dissipe au bout d'une heure.

## DIVINITÉS

Les deux divinités décrites ci-dessous peuvent jouer un rôle important dans une campagne psionique.

### ZUOKEN

**Demi-dieu (neutre)**

Autrefois humain et adepte du combat à mains nues, Zuoken a su atteindre une telle perfection physique et mentale qu'il a été élevé au rang de divinité voici plusieurs siècles. Ses prêtres ont la charge de veiller sur les créatures psioniques pour les protéger de tout attaque et d'enseigner les secrets de l'esprit. Zuoken encourage ses fidèles à suivre une discipline qui fait d'eux les seuls maîtres de leur esprit et de leur corps. Son symbole est un poing prêt à frapper et son arme de prédilection est le nunchaku.

**Attributions :** moines, pouvoirs mentaux.
**Domaines :** Connaissance, Force, Guerre, Pensée.
**Formation des prêtres.** Les fidèles de Zuoken étudient ses enseignements harmonieux auprès d'un maître, souvent dans un monastère éloigné de la civilisation. Cet apprentissage consiste en de longs dialogues entre le maître et ses étudiants, entrecoupés d'entraînements rigoureux et de mise en forme physique.



Illus. de J. Pavelec

**Quêtes.** Zuoken envoie ses fidèles de part le monde afin d'achever leur formation et de promouvoir la cause des psioniques. Voici quelques exemples de missions : secourir une famille de psioniques assaillie par des villageois superstitieux, pourchasser un assassin flagelleur mental appréciant les cerveaux des psioniques, ou encore rechercher un artefact depuis longtemps perdu nommé l'*orbe de Gerendelik*.

**Prières.** Les prières adressées à Zuoken sont courtes et poétiques, et emploient parfois des structures étranges, mélangeant les mots d'une façon déroutante pour les profanes. Par exemple, elles commencent souvent par « Zuoken, moi à l'apogée emmène … ».

**Temples.** Les monastères dédiés à Zuoken sont généralement édifiés loin de la civilisation, mais en tant que centre de formation aux aptitudes psioniques, leurs emplacements ne sont pas secrets. Ils sont fréquemment gardés par un ordre de moines, les poings de Zuoken (vf. page 144), qui sont séduits par la sérénité de la philosophie du dieu.

**Rites.** Les fidèles de Zuoken mettent un point d'honneur à toujours méditer à chaque pleine lune, pour commémorer l'ascension de Zuoken qu'on dit s'être faite le long d'un escalier d'argent menant à la lune.

**Hérauts et alliés.** Zuoken emploie généralement un ravageur de pensées comme héraut. Ses alliés d'outreplan sont des rhasts, des coualts et des élémentaires de taille TG de tous types.

*Illus. de W. England*

## ILSENSINE

**Dieu supérieur (loyal mauvais)**

Ilsensine est la divinité tutélaire des flagelleurs mentaux et de tous ceux qui imposent mentalement leur volonté à autrui. Il apparaît comme un énorme cerveau désincarné, brillant d'une lueur vert émeraude et dont les innombrables tentacules se perdent dans les ténèbres. Ilsensine exige que les flagelleurs mentaux réduisent en esclavage le « bétail » qui les entoure (c'est-à-dire toutes les autres races). Dans chaque communauté, les prêtres sont des guérisseurs, mais aussi et surtout des esclavagistes qui contrôlent les vivants par leurs pouvoirs psioniques et les morts-vivants grâce à leurs sorts et à l'énergie négative.

Ilsensine promet pouvoir et gloire à tous ceux qui le suivent, ce qui pousse parfois d'autres créatures que les flagelleurs mentaux (par exemple des psions maléfiques) à former des cultes en son nom.

L'arme de prédilection d'Ilsensine est le tentacule (ou l'attaque à mains nue pour les fidèles qui ne sont pas flagelleurs mentaux).

**Attributions :** domination mentale, magie

**Domaines :** Connaissance, Loi, Magie, Mal, Pensée.

**Formation des prêtres.** Les prêtres d'Ilsensine sont suffisamment rares pour que l'apprentissage se fasse directement entre un prêtre aguerri et un novice. Les futurs prêtres sont à peine mieux traités que des esclaves tant qu'ils n'ont pas fait leurs preuves et réussi à lancer des sorts divins en imitant leur maître.

**Quêtes.** Les prêtres d'Ilsensine sont souvent responsables des esclaves asservis de leur communauté, et ils sont aussi chargés des morts-vivants. Les fidèles d'Ilsensine sont aussi les guérisseurs des groupes de chasse illithids, les éclaireurs des assauts contre la surface, les esclavagistes qui fournissent la main d'œuvre et les adversaires éternels des psions githyankis et githzerais.

**Prières.** Les fidèles d'Ilsensine le prient par télépathie, tout en gardant leurs tentacules parfaitement immobiles en signe de respect.

**Temples.** Les temples voués à Ilsensine sont habituellement de petits sanctuaires, ne sortant pas de l'ordinaire, et situé en bordure d'une communauté illithid. Puisque la plupart des flagelleurs mentaux préfèrent être intégrés au cerveau des vénérables plutôt que de rejoindre Ilsensine dans l'au-delà, la religion ne tient pas une place importante dans leur culture.

**Rites.** Lorsqu'un flagelleur mental dévore une cervelle particulièrement savoureuse, il est d'usage d'en remercier Ilensine et de tracer son symbole (un cerveau et deux tentacules) à l'aide des fluides restants sur une surface proche.

**Hérauts et alliés.** Ilsensine emploie généralement un ravageur de pensées comme héraut. Ses alliés d'outreplan sont des succubes (démons), des cérébriliths et des mariliths (démons).

### FORMAT DES DESCRIPTIONS DES DIEUX

Les descriptions de Zuoken et d'Ilsensine emploient un nouveau format (déjà utilisé dans le *Codex divin* et d'autres suppléments). La plupart des entrées sont explicites ou similaires à celles utilisées dans le *Manuel des Joueurs*, mais deux nouveaux termes méritent d'être expliqués.

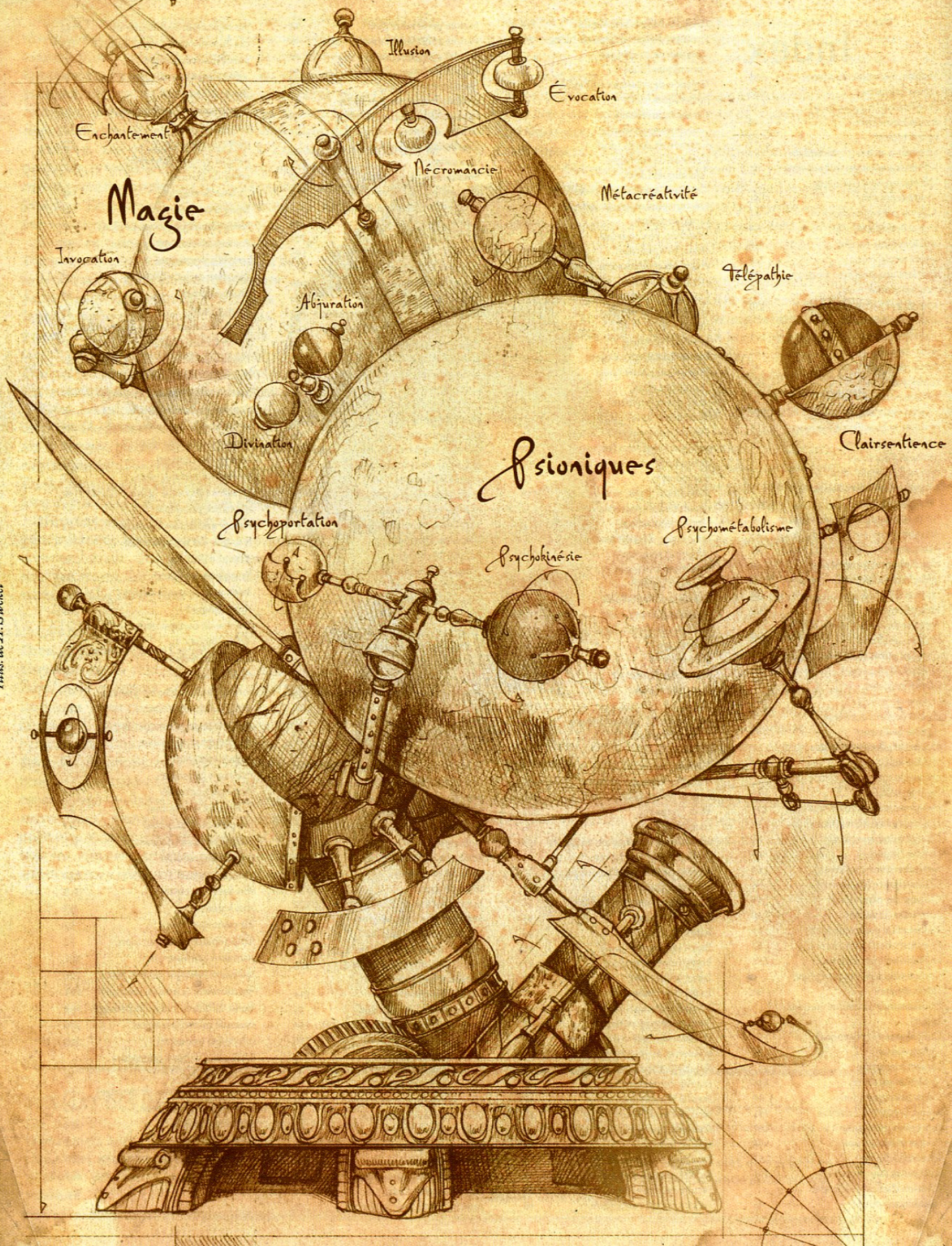
**Hérauts.** Le héraut d'un dieu est une créature qu'il envoie régulièrement sur le plan Matériel lorsqu'il souhaite intervenir dans les affaires des mortels.

**Alliés.** Les alliés d'un dieu sont les créatures qu'il envoie en réponse à un sort d'*allié d'outreplan*, *allié majeur d'outreplan* ou *allié suprême d'outreplan*, dans cet ordre.

# Index


aboleth, psionique (monstre) 185
acarné (monstre) 185
accélération (translocateur) 152
action immédiate 59
action rapide 59
adaptation au feu (pyrokinésiste) 150
Affermissement psionique (don) 41
Affermissement psionique supérieur (don) 41
Affinité psionique (don) 41
âme acérée (classe) 49
améliorer une faculté 62
*apogée mental* (sort) 219
appelant des ténèbres (monstre) 187
*araignée mentale* (sort) 220
*arme de feu* (pyrokinésiste) 150
*arme de feu supérieure* (pyrokinésiste) 151
Arme psionique (don) 41
Arme psionique percutante (don) 41
armes psioniques 162
armure évanescente (psion évanescent) 147
armures et boucliers psioniques 165
Art psi (compétence) 36
artefacts psioniques 179
Assaut du forcené (don) 41
attaque éclair dimensionnelle (translocateur) 152
Attaque psionique alignée (don) 41
Attaque psionique sanglante (don) 43
Attaque psionique spectrale (don) 43
Autohypnose (compétence) 36
aveuglement cérébral (tueur d'illithids) 154
bleu (monstre) 188
bouclier de lucidité (tueur d'illithids) 154
brûlure cérébrale 177
Capacité psionique innée (don) 44
cérébrilith (monstre) 189
cérébromancien (classe de prestige) 141
chaîne de force écrasante (génie belliciste) 144
chaîne de posture défensive (génie belliciste) 144
chaîne de supériorité personnelle (génie belliciste) 144
*chaleur mortelle* (pyrokinésiste) 151
chapardeur temporel (monstre) 190
Charge psionique (don) 44
charme (branche) 58
chatkcha (arme thri-kreen) 14
Clairsentience (discipline) 56
Clouage sur place (don) 44
coercition (branche) 58
Combustion psionique (don) 44
Concentration (compétence) 37
*conflagration* (pyrokinésiste) 151
Connaissance psionique épique (don épique) 34
Connaissance psionique étendue (don) 44
Connaissances (psionique) (compétence) 38
contact intangible (psion évanescent) 148
Corps psionique (don) 44
couatl, psionique (monstre) 191
couronnes psioniques 167
Course verticale (don) 44
création (branche) 57
création astrale (monstre) 191
Création d'armes et armures psioniques (don) 45
création d'objets psioniques 181
Création d'objets universels (don) 45
Création de couronnes psioniques (don) 45
Création de créatures artificielles psioniques (don) 45
Création de cristaux condensateurs (don) 45
Création de dorjés (don) 45
Création de tatouages psioniques (don) 46
Créations astrales renforcées (don) 46
créature phrénique (archétype) 195
cristal commun 182
cristal des profondeurs 182
cristal psi (monstre) 197
cristal psi condensateur (métamédium) 145
Cristal psi supérieur (don) 46
cristaux condensateurs 169
cristaux psi 30
crysmal (monstre) 197
Danse mystificatrice (don) 46
Dédoublement de rayon psionique (don) 46
demi-géant (monstre) 198
demi-géant (race) 6
Destruction psionique (don) 46
dévoreur d'intellect (monstre) 199
dévoreur de pensées (monstre) 200
discipline 56
dissolution (psion évanescent) 148
dissolution d'apparence (psion évanescent) 148
dissolution d'équipement (psion évanescent) 148
domination avancée (veneur d'âmes) 156
domination supérieure (veneur d'âmes) 156
dons de création d'objets psioniques 40
dons épiques 33
dons métapsioniques 40
dons psioniques 39
dorjés 169
double maître (veneur d'âmes) 156
dromite (monstre) 201
dromite (race) 7
duergar (race) 9
duergar, psionique (monstre) 202
*éclair de feu* (pyrokinésiste) 150
élian (monstre) 203
élian (race) 10
équivalences psioniques/magiques 55
érosion de caractéristique 67
érosion de résistance psionique (tueur d'illithids) 154
Érudition psionique (don épique) 34
Esprit aigu (don) 46
Esprit hostile (don) 46
Esprit impétueux (don) 46
Esprit réparateur (don) 47
Esprit scellé (don) 47
Esquive de charge (don) 47
Esquive psionique (don) 47
Essence physique (don) 47
évanescence (psion évanescent) 149
*exploration des pensées* (sort) 220
Faculté de cristal psi (don épique) 34
Faculté dupliquée (don) 47
Faculté élargie (don) 47
Faculté étendue (don) 47
Faculté fouisseuse (don) 48
Faculté inébranlable (don) 48
Faculté instantanée (don) 48
Faculté maximisée (don) 48
Faculté multiple (don) 48
Faculté opportuniste (don) 48
Faculté pénétrante (don) 48
Faculté pénétrante suprême (don) 48
Faculté prolongée (don) 49
Faculté renforcée (don) 49
Faculté retardée (don) 49
facultés de guerrier psychique 69
facultés de psion par discipline 73
facultés de psion/prodige 71
flagelleur mental, psionique (monstre) 204
Focalisation de cristal psi (don) 49
focalisation psionique 184
Focalisation psionique épique (don épique) 34
folugub (monstre) 204
*fontaine de pouvoir* (métamédium) 145
force télékinésique (psion évanescent) 149
*fouet de feu* (pyrokinésiste) 150
frappe opportuniste (translocateur) 152
génie belliciste (classe de prestige) 142
Génie psionique (don) 50
githyanki (race) 11
githyanki, psionique (monstre) 205
githzerai (race) 12
githzerai, psionique (monstre) 206
*glossolalie* (sort) 220
glouton gris (monstre) 206
Gravure de pierres psioniques (don) 50
grippe de cascade (maladie) 67
guérison (branche) 57
guerrier psychique (classe) 22
gythka (arme thri-kreen) 14
Harmonie cristalline (don) 50
Ilsensine (dieu) 222
immunité cérébrale (tueur d'illithids) 154
Indépendant (don) 50
insensibilité au feu (pyrokinésiste) 151
Interception psionique de projectile (don) 50
*lien télépathique mineur* (sort) 220
limite de dépense de points psi 63
Magie antipsionique (don) 50
Maîtrise de l'arme psionique (don) 50
Maîtrise du feu nourri (don) 50
Maîtrise du poing psionique (don) 50
Maîtrise du tir psionique (don) 50
Manifestation de combat (don) 51
manifestation libre (métamédium) 145
manifester une faculté 53
marche de feu (pyrokinésiste) 151
marionnettiste (monstre) 207
marionnettiste, meurtrisseur (monstre) 208
Méditation psionique (don) 51
ménade (monstre) 209
ménade (race) 12
mépris de la terre (translocateur) 152
Métabolisme accéléré (don) 51
Métacréativité (discipline) 57
métamédium (classe de prestige) 144
meute d'âmes (veneur d'âmes) 155
moulinet meurtrier (génie belliciste) 144
Nature antipsionique (don) 51
nausée cérébrale (tueur d'illithids) 154
néothélide (monstre) 210
*nimbe* (pyrokinésiste) 150
niveau de manifestation 54
objet à fin de manifestation 158
objet à pensée de commande 159
objet à potentiel psionique 158
objet à usage 159
objets psioniques maudits 178
objets universels 170
Opulence psionique (don) 51
Ouvert d'esprit (don) 51
parasites cérébraux (maladie) 68
pas capricieux (translocateur) 152
pas dimensionnel (translocateur) 152
passerelle évanescente (psion évanescent) 149
Pensées (domaine) 219
personnages psioniques épiques 32
phtisique (monstre) 211
pierres psioniques 176
*poing de feu* (pyrokinésiste) 150
poing de Zuoken (classe de prestige) 145
Poing psionique (don) 51
Poing psionique percutant (don) 51
Pouvoir métamorphique (don) 51
pouvoirs psioniques 65
Précision inéluctable (don) 52
prodige (classe) 24
psion (classe) 26
psion évanescent (classe de prestige) 147
Psychokinésie (discipline) 57
Psychométabolisme (discipline) 57
Psychopartation (discipline) 57
pyrokinésiste (classe de prestige) 149
Rapidité psionique (don) 52
ravageur de pensées (monstre) 212
Regard inquisiteur (don) 52
réserve de points psi 17
Résistance mentale (don) 52
résistance physique (génie belliciste) 144
résistance psionique 62
retenir une faculté de contact 61
retour de décharge mentale (tueur d'illithids) 154
Saut psionique (don) 52
Science de la manifestation (don épique) 34
Science du métapsionique (don épique) 34
scrutation (branche) 56
signes apparents 58
société de Cartographie planaire 83
*sortilège de transfert* (sort) 220
Spécialisation psionique (don) 52
Spécialisation psionique supérieure (don) 52
tatouages psioniques 177
taupe psi (monstre) 213
Télépathie (discipline) 57
téléportation (branche) 57
téléporteur (translocateur) 152
tenaille improbable (translocateur) 152
thri-kreen (monstre) 213
thri-kreen (race) 13
Tir psionique (don) 52
Tir psionique percutant (don) 52
*tourmente psychique* (sort) 221
*tourmente psychique suprême* (sort) 221
translocateur (classe de prestige) 151
tueur d'illithids (classe de prestige) 153
tueur de psions (monstre) 214
udoracine (monstre) 215
Utilisation d'objets psioniques (compétence) 38
veneur d'âmes (classe de prestige) 154
Volonté souveraine (don) 52
xèphe (monstre) 216
xèphe (race) 15
yuan-ti, psionique (monstre) 217
Zuoken (dieu) 221

# Planétaire psionique




Illus. de A. Swekel

## Puisez dans les pouvoirs de l'esprit

Par la seule force de sa volonté, un personnage psionique peut user d'incroyables facultés dont la puissance rivalise avec celle des pouvoirs physiques ou magiques. Entre ces pages, vous découvrirez les secrets qui vous ouvriront les portes des prodiges de l'art psionique.

Grâce à un contenu enrichi et révisé, dont un système de facultés psioniques entièrement rééquilibré, le *Grand Manuel des Psioniques* permet d'introduire naturellement les personnages, les pouvoirs et les monstres psioniques dans n'importe quelle campagne de DUNGEONS & DRAGONS.

Pour utiliser ce supplément, le maître du donjon a également besoin du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres*. En revanche, les joueurs n'ont besoin que du *Manuel des Joueurs*.

d20 system

Official Licensed Product

Spell Books

Visitez notre site sur www.asmodee.com

9 782847 850512

Référence : DF966660000
ISBN : 2-84785-051-1
Prix : 36 €